DERGİMİZİN 14. YAŞI KUTLU OLSUN!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Kasım 2021/11 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 169 • ISSN: 1307-8933

içeride+

METROID DREAD

BACK 4 BLOOD

NEW WORLD

INSCRYPTION



GUARDIANS OF THE GALAXY

KOZMİK AŞK





İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

İNCELEMELER

ALT

MEDDYA

DATA

PiKSEL


64



44


18


57


48


68
KAPAK



C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

BİR YIL DAHA! PAKET OLSUN...

Çok ağır bir sis var dışarıda. Vapurlar dün akşamdan beri iptal. Yıllardır evimin karşında duran ağaçlar ya ayaklanıp gitti ya da sis manzarasının parçası oldu, şu an yerinde değil hiçbiri. Evdeki kediyle bile birbirimizi zor görüyoruz şu an ama galiba bunun sisle alakası yok, kendi sabah sersemliğimiz… Ayrıca sadece ağaçları değil sesleri de yutan bir sis bu, tepeden tırnağa kulak kesilsem de bir şey duymuyorum dışarıdan, daha kuşlar bile mi uyanmadı?

Demek istediğim şu: Şartlar Oyungezer'in 14. yaşını kutlamak için ideal değil. Ne yıllar içinde giderek zorlaşan ekonomik koşullar, ne onlara eşlik eden "matbu yayınlara ihtiyaç kalmadı" baskısı, ne oyunculuğun geldiği nokta, ne pandemide bozulan dengemiz, ne de hiçbir zaman burada anlatmayı düşünmediğim "asıl sorunlar"… Çok uzun süredir işimizi zorlaştırıyor olabilir bu saydıklarım ama yılın bu zamanı hiçbir önemleri yok çünkü kasım Oyungezer'i demek kutlama demek! Oyunlarla, oyunlardan şarkılarla, oyun oynayan insanlarla, oyunların ve onlar hakkında konuşmayı sevenlerin hikâyeleriyle örülmüş büyük bir parti! Ama işte öyle bir sis var ki dışarıda, şu an yeni yaşımızı kutluyorsak bile ben ne sesleri duyuyorum ne insanları görüyorum. O yüzden kutlama hakkımı sis dağıldıktan sonra kullanmak üzere paket yaptırmak istiyorum, olabiliyorsa.

Ama elbette, yeni yaşın kutlu olsun OGZ! Nice güzel yaşların olsun.

Selam! OGZ

email, twitter, discord facebook, youtube

MİSAFİR EDİTÖR: ANTON SEMCHENKO



Hiç unutmam bir ara dergide "Kimin adını yanlış yazsak bir gün gelip yazar oluyor" diye bir geyik vardı. O dönem ben de dergiye bir mail atmıştım ve adım yanlış yazılmıştı. İşte o gün anladım yazar olacağımı! 12 – 13 yıl sonra posta kutusuna (o zamanlar Selam! değildi tabii burası) diğer taraftan dahil olmak süper bir duygu! SELAAAM!



Gülhis Canpolat

Eveeet… Bir mektup bir mektuptur köşemize hoşgeldiniz. Geçtiğimiz ay sonunda gelen kutusunu bir açtım, böyleyim:



Arkadaşlar bize yazmak için bir sebebiniz olmak zorunda değil yahu, geyik olsun diye de adınızı vermeden de havadan sudan da yazabilirsiniz vallahi. Burası öyle ciddi bir yer değil. Bir kere başında ben varım, ne kadar ciddiyetli olabilir?!

Misafirin önerisi

Benim gibi oyunları çoğunlukla hikayeleri için oynuyorsanız Games as Literature kanalını takip edin! Bu kanalda kendisine *Oyun Profesörü* diyen Samuel Gronseth oyunları edebi bir esermiş gibi ele alıp inceliyor. Analizleri sayesinde sevdiğim ve sevmediğim birçok oyuna bakış açım değişti.

https://tinyurl.com/ogz-169-games-as-lit



Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, Discord kanalımız da emrinize amade. Gelin!

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...

Yine, yeni, yeniden.

Can Soyaslan



Tekrardan selamlar tüm OGZ ailesi,

Giden tüm ekip üyelerini özleyeceğiz. Anime izlememe rağmen anime bölümünü de okutturan adam gibi adam Ömer'e selam. :) Tekrar gelirsen yine yap yine okuruz.

Hazır siz değişime giderken "laiklik elden gidiyeeah!" tadında birkaç yorumda bulunayım dedim.

-Geçiş aşamasında olmanıza yoruyorum durumu ama piksel bölümü günden güne küçülüyor mu ne?! Yakarım bu gezegeni. Piksel kırmızı çizgimizdir!

Gülhis: Can ilk olarak selam! (Ehehe…) Selam'ın VIP konuğu olmak nasıl bir duygu? Bu ay köşeyi sana tahsis ettik. :p Aslında Pixel'i küçültelim gibi bir planımız olmadı hiç ama biliyorsun, dergide her yazarın kendine mesken edindiği yerler oluyor. Pixel'e en çok katkı yapan Emre Sümer de baba oldu. Sanırım aradaki bağlantıyı açıklamama gerek yok.

Anton: Pikseli yedirmeyiz! Piksel candır! Bir okur olarak derginin en sevdiğim köşesi olabilir piksel. Zamane gençleri bilmez ama eskiden o taraflarda Sinan abilerin yazdığı "Dinazorlar Savaşıyor" köşesi vardı. O köşeye denk geldiğim günden beri her sayıda okuduğum ilk şey retro sayfalar oluyor.

(Bazen duruma göre Piksel'in bazı bölümleri o ay için yazı çıkmadığında ya da yer kalmadığında olmayabiliyor (bu ay olduğu gibi mesela). Yakın zamanda bir yenileme yapacağız ama herhangi bir küçültme söz konusu değil, içiniz rahat olsun. -Can)

-Son sayılarda dergiden gelen parayı bağışlamanız çok güzel ve ince bir hareket ancak ben dergiye de destek olmak istiyorum. En azından bunu ayarlayabileceğimiz bir kısım olsa da içimiz biraz daha rahat etse ya.

Gülhis: Son birkaç sayıda felaketler ülkenin peşini bırakmadığı için biz de elimizden gelen katkıyı yapalım istedik ama özel olarak belirtmediysek dergi gelirlerini yine dergiye harcıyoruz. Oyungezer'in sitesinden yeni sayı linkini isterken yapılan ödemeler dışında bir yerde bağış kutumuz falan yok. :)) Ama oradan gelen de dergiye harcanıyor.

-Onun dışında bazı sayılarda ve sosyal mecrada OGZ'nin de YouTube vb. içerikler üretmesine yönelik çok yorum gördüm. Bence de maddi kaynak olması açısından bir ayak da orada durmalı ancak şu kesin ki OGZ'yi OGZ yapan dergidir. Ben bunu bir bir yan görevle şişirilmiş açık dünya oyunları (YouTube) VS. mükemmel bir kurgu ve hikayeyle kurgulanmış, görece lineer oyunlara benzetiyorum. Hala dergiyi okumamın sebebi bu. Ben açık dünyada kaybolmak değil o yoğun deneyimi yaşamak istiyorum. Bu yüzden dergiyi destekleyecek her şeyi desteklerim ama dergi unutulmamak kaydıyla.



Selam! OGZ

email, twitter, discord
facebook, youtube



Gülhis: Aslında gönül ister YouTube'da olsun, başka mecralarda olsun daha çok içerik üretelim ama pandemi sonrası ofisimizi kapattık. Enerjimizi ilk olarak dergiye veriyoruz. Sonuçta herkesin evden video çekme gibi bir lüksü, vakti ya da ekipmanı da yok. O nedenle aslında endişelenmene gerek yok Can. :D Dijitale de geçsek, VR da olsak, mikrofilme yazıp okurlara da postalasak dergi dergi olarak kalır yine.

Anton: Pandemi döneminde herkes podcast yapmaya başladı, bizim neyimiz eksik!? Ekipmanımız, zamanımız, yapacağımız içerik ile ilgilenecek kitlemiz yok diye podcast yapmayak mı yani? (Forknayf, Maykraft ve Geta yayını yapacak potansiyel göremedim ben bizde. :D) (Ayda bir, iki podcast yapsak ilgilenen olur mu ki cidden?)

Birkaç tane de sorum olacak:

1- Slay the Spire ayarında ya da Twilight Struggle özgünlüğünde bir kart oyunu var mı? Son zamanlar kart oyunları sevdiğimi keşfettim ve bu yönde külliyatı biraz kurcalamak istiyorum.

Gülhis: Ya ben bir tane kart oyunu oynuyorum, o da Legends of Runeterra. Onun da bir hikayesi falan yok o şekilde yani, o nedenle ne desem bilemedim. Belki Anton'dan bir öneri gelir.

Anton: İnskripşıııınn! (bkz: bu ayki Inscryption incelemesi)

2- Jalopy, Suzerain, Papers Please gibi dönem-politika tabanlı oyunlar beni kendine çok çekiyor. Bu konuda birkaç öneri çok makbule geçer.

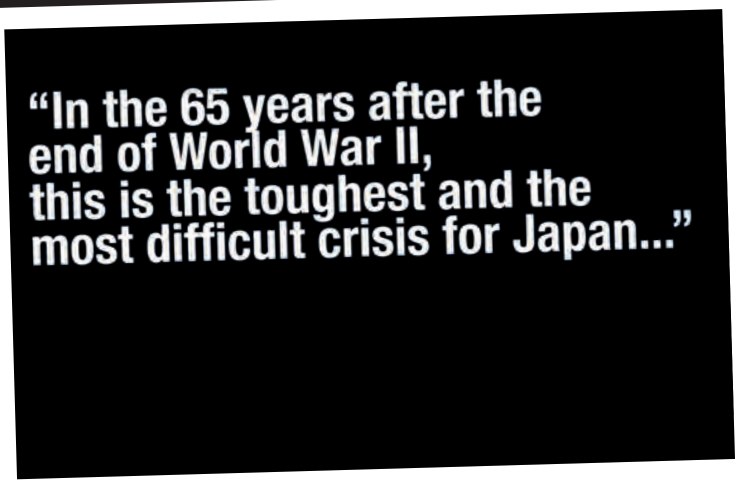
Gülhis: Not Tonight'ı önerebilirim gözüm kapalı. Dergide de ben incelemiştim zamanında. Papers Please'e çok benziyor. Brexit sonrası distopik bir Birleşik Krallık'ta geçiyor. Ülkede doğmasına rağmen bir vatandaşlığı bir atası yabancı olduğu için elinden alınan ana karakterimiz, bir yandan geceleri bir kulüpte kimlik kontrolü yapıp bir yandan da başka bir sürü işe bulaşıyor. Hatta ABD'de geçecek ikinci oyunu da yeni duyurdular.

Anton: 1979 Revolution: Black Friday. Telltale formatında İran devrimini konu alan bir oyun. Ne yazık ki devamı gelmedi ama tek başına da gayet tatmin edici. Yer yer kadar biraz fazla tanıdık geliyor...

3-Overlok makinesi simülatör oyun projem var. Ne dersiniz tutar mı? Halı

Ayın videosu

Kyle Hill'ın nükleer felaketleri konu alan *Half Life Histories* isimli video serisi çok etkileyici. Hepsi çok iyi ve aralarından seçim yapmak zor ama Fukushima'yı konu alan *Hayalet Epidemisi* videosu tüyler ürpertici sunumu ve hayalet hikayeleri ile öne çıkmayı başarıyor. *(Bu seriyi ben de çok beğeniyorum. Kyle Hill'in* işlerini topluca önerelim lafı açılmışken. *-Gülhis)*
https://tinyurl.com/ogz-169-fukushima



1:22/11:43

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...



kenarı, paspas kenarı DLC olarak gelecek :)

Sevgiyle kalın.

Gülhis: HANIMLAR! OVERLOK MAKİNESİ AYAĞINIZA- Kimin, neden acil overlok makinesine ihtiyacı olur? Ya da ihtiyacı varsa neden gidip yerinde yaptırmaz? Camda oturup overlokçu gelse de halımı yaptırsam diye bekleyen bu insanlar kim? Neden sadece hanımlar?! Yaşamayan bilemez. Heyecan içerisinde bekliyorum.

Anton: HC olarak gideri var :D

Ben de bir HC oyunu yapmak istiyorum. Piyasadakiler gibi görünsün ama özünde çok derin mesajlar barındırsın istiyorum. Oynayanların ufkunu açsın, Crisis Core'un sonu gibi ağlatsın istiyorum. Overlok makinesinin böyle bir potansiyeli var mıdır? Yoksa çok mu şey istiyorum?

(Hyper Casual oynarken bir anda Why'ın çalmaya başladığını ve "Boy, oh boy… The price of freedom is steep," sözlerinin yankılandığını hayal ediyorum şu anda. Bak, Ninjalar hemen soğan doğramaya başladı yine. -Can)

BİZE YAZIN!

Sevgili Oyungezerler, vallahi oturur ağlarım. Selam'ı da alır, kalkar giderim. :p Yani şaka bir yana, gerçekten burası geyik olsun diye var olan bir köşe. Köşeyi geyiklendirelim.

→ **@OYUNGEZER:** "BİR ZAMANLAR AĞZINIZA SÜRMEDİĞİNİZ, SONRA BİR GÜN O KADAR DA FENA OLMADIĞINI FARK ETTİĞİNİZ O YİYECEK..." [BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

Falafel. İlk yediğimde neden sevemedim bilmiyorum ama şuan dünyanın en güzel şeyi benim için... @aygengoris



Ketçap. Ya acılı ketçap güzel bir şeymiş, neden söylemiyorsunuz?! @gulhiscanpolat



Brüksel lahanası. Fırınlayıp üzerine parmesan dökünce çok nefis oluyormuş. @canarabaci





GELECEK AYIN MİSAFİRİ

CAN ARABACI

6 aydır Long Rest yapamadığı için büyülerini kullanamıyor…

Diablo II Resurrected'da Magic Find şansı:

Baldur's Gate 3'ün tam sürümüne heyecanı:

Skyrim 10th Anniversary'ye karşı hisleri:

Elden Ring sunumu sonrası heyecanı:



Pandemi başladığından beri ilk defa sinemaya, Dune'u görmeye gittim. Yahu sinema ne güzel bir şeymiş. Koltuklar var, patlamışlı mısır, kahve, kocaman beyazperde falan… Biraz yabanileşmiş olabilirim evde dura dura. Emin olamıyorum.

PORTAL

ESER GÜVEN

ELDEN RING

Geliyor gelmekte olan, artık sana kaçış yok ey Tarnished!

Ben aslında geri sayımlı etkinlik olduğunda hiç önceden açmam videoyu. Saçma saçma ekranda duran logo, saniyesinde kapattığım akan sohbet ekranı falan derken bana gereksiz geliyor ekran başında sayıların sıfıra doğru akışını izlemek.

Ama Elden Ring'in 15 dakikalık oynanış sunumunu yirmi dakika önceden açtım. İçimden bir ses pişman olmayacaksın diyordu, çünkü bir beklentim vardı. Geri sayımla birlikte müzik de başlayınca dedim ki "Eser, oğlum, sen bu işi biliyorsun". Dark Souls 3 ve Sekiro'nun muhteşem müziklerinin altında imzası olan Yuka Kitamura'nın yeni notaları çalıyordu arka planda. Net biçimde eminim ki bu yaptığım çoğunuza komik geliyordur ama ben yine kapadım gözlerimi, hiçbir nota kaçırmamaya odaklandım. Daha oyun çıkmadan müzikleri içinde kayboldum; daha yayın başlamadan tüylerim diken diken oldu. Oyunda duyacaklarımızın çok küçük bir kısmıydı bu ve ben şimdiden soundtrack'i acaba bilmem kaç yüz kez dinleyeceğim diye düşünmeye başladım.



Elden Ring'i diğer Soulsborne oyunlarından ayıran en büyük özelliği açık dünyaya sahip olacak olması. Henüz bu kısma yükselebilmiş değilim, yalan yok. Oynanış videosunda da her ne kadar manzaralar ve ortamlar inanılmaz güzel görünüyor olsa da açık dünyadan kaynaklı boşluk hissi beni yer yer rahatsız etti. Yani ben bu oyunlarda adım başı tehlikenin kol gezmesine, etrafta dolaşan ve yerleri belli olan düşmanların olmasına çok alışık olan ve bu zorluktan da keyif alan bir adamım. "Ormanda at koşturayım ve o sırada hiçbir düşmana rastlamayayım" düşüncesi beni tatmin etmez.



Daha önce fragmanlarda da gördüğümüz iki dev tarafından zincirle çekilen araba örneğin, arkasından ilerleyen ölüler… Tabii bunlar dost da olabilir ama yanlarından geçip gittiğimiz halde bir agresiflik sergilememeleri beni şaşırttı diyebilirim.

3

Açık dünya içerisinde rasgele karşımıza çıkan mini-boss'lar da olacak, bu ejderha da onlardan biri. Ejderhalar zaten Soulsborne oyunlarının en sevdiğim boss'ları arasındadır, ama Sinh kalibresinde bir ejderha görebileceğimizi de sanmıyorum.



4



Bu kadar büyük bir dünyada bu sefer bir haritaya ihtiyacımız olacağı kesindi. Harita parçaları bulduğumuzda detaylanacak bu dünya haritası üzerine işaretler de koyabileceğiz. Bunlar aynı Breath of the Wild'da olduğu gibi uzakta bir ışık hüzmesi şeklinde bizi yönlendirecek.

6



Oyuna "gizlenme" özelliğinin de eklenmiş olması ve böylece bazı kısımlarda düşmanların ilgisini bile çekmeden ilerleyebilecek olmak sanki bizi daha insaflı bir oyun beklediği anlamına geliyor. Dark Souls 3'te de Farron Keep bataklığı oldukça geniş bir haritada bir miktar serbest dolaşım sunuyordu ama orada sağa sola iyice dikkat kesilmeden iki adım atmak mümkün değildi. Elden Ring'de ise açık alanlarda dolaşmak daha kolay.

5



Bir başka radikal yenilik ise crafting sistemi. Dünyada bulduğumuz bitkiler, yaratıklardan topladığımız parçalar ve diğer malzemeler sayesinde kendimize eşyalar üretebileceğiz. Örneğin videoda bir pusu öncesi kemik ve tüy yardımıyla ok yapıyordu adamımız. Ama eğer bir de böyle her yaratığı "loot etmeye" dayanan bir malzeme toplama sistemi olacaksa oyunun temposunu düşüreceğinden korkuyorum, muhtemelen bu malzemeler otomatik olarak envantere gelecektir. Yine de crafting de soğuk baktığım özelliklerden biri oldu.

8

Backstab atma, parry sonrası riposte, yukarıdan düşmanın tepesine binme gibi tek vuruşta öldüren hareketler Elden Ring'de de mevcut; hem de o çok sevdiğimiz ses ve hafif yavaş çekim efektiyle birlikte.

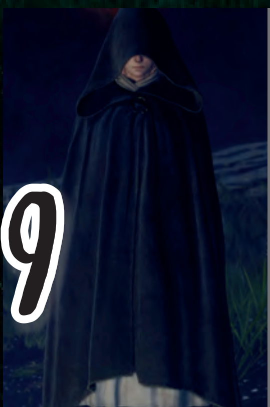


7



İşlerin kolaylaştığını düşündüren bir diğer özellik ise spirit (ruh) çağırabilmek. Hem yanımıza co-op alabiliyoruz hem çağırabileceğimiz dost NPC'ler var; bir de üstüne ruhları ekledik mi etrafta ordu halinde dolaşmak mümkün olacak gibi. Umarım boss başına tek bir kez çağırma gibi bir kısıtlama koymuşlardır.

9



Bu kızımızın ismi Melina. Bir soulsborne oyununun olmazsa olmazı bu oyunda da karşımıza çıkıyor. Bazen Maiden in Black, bazen Firekeeper, bazen Doll, bazen Emerald Herald. Zaten bir bonfire mekaniği, bir de bu kızımız olmadan From Software oyunu oynadığımı hissedemeyenlerdenim.

10

Oyundaki ana bosslardan biri: Stormveil kalesinin hükümdarı, demigod Godrick the Golden. Videonun sonunda gördüğümüz bu boss tasarımıyla resmen aklımı başımdan aldı. Gücünü ejderha soyundan alan bu arkadaş geniş bir saldırı yelpazesine sahip. Muhtemelen iki fazdan oluşan bir savaş olacak, kolundaki ejderha kafası ikinci fazda alevleniyor olmalı. Burada da ruh çağırıp tank olarak kullanabildiğimizi gördük videoda.





BROKEN ROADS HAKKINDA BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY

ESER GÜVEN

Kısaca

Post-apokaliptik Avustralya'ya davetlisiniz.

1 YAŞASIN İZOMETRİ

Broken Roads daha ilk bakışta muhteşem grafikleriyle dikkat çeken bir oyun ve izometrik kamera açısını müthiş başarılı kullanıyor. Burada yine Disco Elysium örneğini vereceğim, aynı derecede başarılı görseller Broken Roads'ta da karşımıza çıkacak. Üstelik seçili karakterin altındaki yeşil çember de çok tanıdık, öyle değil mi?

2 BİR KÜLTÜR BEŞİĞİ OLARAK AVUSTRALYA

Broken Roads, Avustralya'da geçen ve tüm malzemesini de bu kıtanın kültüründen alan bir yapım olacak. Öyle ki oyunun ilk fragmanını seslendiren kişi Wurundjeri Woi Wurrung yaşlılarından, yaşayan efsane, ülkenin en büyük milli değerlerinden biri olan Uncle Jack Charles. Kendisi ülkenin ilk Aborijin tiyatrosunun da kurucusu. İşte böyle bir otantiklik seviyesine sahip olacak Broken Roads.

3 TAKTİK BİZDEN SORULUR

Oyundaki savaşlar sıra tabanlı, taktiksel şekilde gerçekleşecek. Şimdiye kadar yayınlanan videolarda sadece çok kısa bir savaş sahnesi gördük, ama bu bile oyunda Fallout/Wasteland tarzı AP tabanlı savaşlar olacağını gösterdi bize. Zaten karakterlerimiz sırtlarında taşıdıkları tüfekler, Nişan Alma, Odaklanma gibi yetenekler, el bombası gibi silahlar oyunun savaş tarzı hakkında aşağı yukarı bir fikir veriyor.

4 HÜMANİST MİSİNİZ, NİHİLİST Mİ?

Disco Elysium'un en benzersiz özelliklerinden biri nasıl Düşünce Dolabı ise Broken Sword'da da Ahlaki Pusula aynı şekilde ilgi çekici bir konsept sunacak. Verdiğimiz kararlar ve davranışlarımız bizi Faydacıl, Hümanist, Makyavelist veya Nihilist psikolojik öğelerine yaklaştıracak ve bu dörtlü pusula içerisinde çeşitli yetenekler kazanacağız. Mesela düşman yağmacıları öldürmek eğiliminizi Nihilist felsefesine 15 derece yaklaştıracak ama aynı anda birden çok felsefeye de yatkın olabileceğiz.

5 BİR ELİN NESİ VAR, BEŞ ELİN SESİ VAR

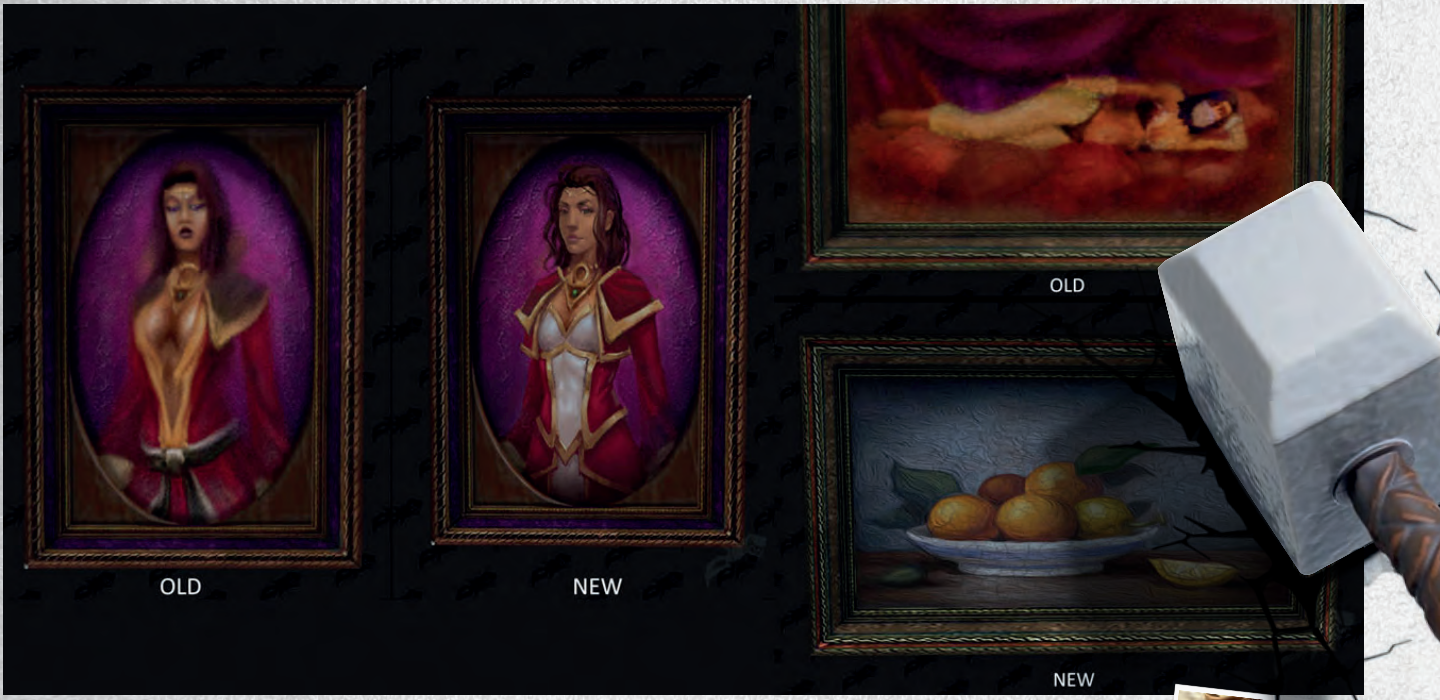
Broken Roads'un devasa post-apokaliptik dünyasında istersek yalnız başımıza takılabileceğiz ama yardımın iyisi kötüsü olmaz diyenler oyunu klasik bir RYO gibi grup halinde oynayabilecekler. Grubumuzda maksimum 5 kişi olabilecek ve bu karakterlerin kişilikleri, karşılaşacağımız diyaloglara da etki edecek.







TÜR: İzometrik RYO | **YAPIM:** Drop Bear Bytes | **DAĞITIM:** Team17 | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2022



WORLD OF WARCRAFT



AYIN EZENİ:
CAN ARABACI

Farkında mısınız, eskiden çok popüler olan "World of Warcraft öldü mü?" muhabbetini kimse yapmıyor bir süredir. Çünkü sanırım tarihinde ilk defa, Blizzard kendi elleriyle şirketin büyüyüşünü kat be kat arttıran amiral gemisini buz dağına doğru sürmüş durumda. Daha da fenası, içeri oluk oluk sular doluşurken geminin dümenindeki ekibin "Şu parkelerin rengini mi değiştirsek acaba? Geçen de güvertede yeterince oturacak yer yok diyorlardı, oraya birkaç sandalye atalım" seviyesinde umarsızca takılıyor olması. Yahu iyi güzel de gemi battıktan sonra kimin işine yarayacak yolcuların istediği sandalyeyi oraya koymuş olmanız?

Neyse, sakinim. Ama aslında… değilim ya. Bunca yılımı Azeroth'a vermiş bir oyuncu olarak gerçekten World of Warcraft ekibinin oyunculardan bu kadar kopuk olması, Blizzard'ın şirket olarak hızla kimsenin 10 metrelik çubukla bile dürtmek istemeyeceği bir yer haline geliyor olması üzüyor beni. Shadowlands o kadar da kötü bir başlangıç yapmamıştı aslında. Yani tamam, bir Legion ayarında da değildi ama Battle for Azeroth'tan sonra en azından bir şeyleri yoluna koyabilecek gibiydi. Öyle olmadı tabii, Blizzard "Ya Covid bizi çok kötü vurdu" bahanesini kullanarak neredeyse yarım yılı Shadowlands'e herhangi bir yeni içerik eklemeden geçirdi. Ha, yanlış anlamayın; "Covid bizi fena vurdu" gayet geçerli bir bahane. Sadece Blizzard'ın diğer takımlarına bakıp tam aksini görmek ve hatta Diablo IV takımının "Covid'e güzel ayak uydurduk, her şey tıkır tıkır işliyor evden bile" diye ballandıra ballandıra anlatışını okuyunca bunun başarısızlıklarının üstünü örtmek için uydurulmuş bir bahane olduğunu düşünüyorum. Hadi ikisi farklı takımlar desek bile dünya çapında Blizzard'dan daha ufak birçok firma oyunlarına sürekli içerik üretebiliyorken World of Warcraft ekibinin "yetişemiyor" olması inandırıcı bir bahane değil.

Onu da geçtim, koca bir dava mevzusu var geçtiğimiz aylarda da kapağa taşıdığımız. Biraz elleri zorlandığından, biraz da gösteriş yapmaya ihtiyaç duyulduğundan bir sürü yüksek profilli insan kovuldu; "Bu insanların oyundaki referansları kaldırılacak" dendi falan. Sonra n'oldu? WoW takımı tamamen göstermelik bir şekilde "Bu skandallardan anladığımız kadarıyla seks kötü bir şey, oyunda seksi herhangi bir gönderme bulunmasın o zaman!" şeklinde bir temizliğe giriştiler. Yahu, çalışanlarınızı taciz etmeden duramayan, uçkuruna sahip çıkamayan sizsiniz; oyunu sansürlemenizin bununla ne alakası var?! Çalışma ortamınızı düzeltmek adına bir şey yapamamışsınız… Bazı çalışanlar üst yönetime çalışma ortamı ve şartlarının iyileştirilmesi için çeşitli talepler sunmuş ama 80 küsur gündür bu taleplere karşı ölü taklidi yapıyorlar. Eee, siz o oyundaki üç piksellik "seksi" kadın çizimini meyve tabağıyla değiştirince bu konuda bir gelişme oldu mu? Kimi cezalandırıyorsunuz? Kime şov yapıyorsunuz o zaman? Bir başka görselin dekoltesini gizlediğinizde kadın bedenini "kapatılıp saklanması gereken çok ayıp bir şey" gibi göstermiş olmuyor musunuz? Bu sansürün şirketinizdeki yanlış zihniyeti düzeltmek için katkısı nedir?

Buradan toparlayabilir mi World of Warcraft, gerçekten bilmiyorum. Bildiğim tek bir şey var, 17 senedir ilk defa ne yaptıkları umurumda değil artık. Belki sizin için durum benim baktığım açıdaki kadar karamsar değildir ama benim gözümde WoW artık gerçekten öldü; cenazesini kaldırabiliriz.

BU AY NE OLDU?

Oyun dünyasının yıl sonuna doğru hareketlendiği zaman kasım ayıdır, ekim ise hep "fırtına öncesi sessizlik" ayı gibi hissettirir bana. Yine öyle oldu; yeni oyunlar veya bomba haberler yoktu, sanki herkes nefesini tutmuş ayın bitmesini bekliyordu. Bitti bakalım, salın nefesleri de gelecek aya yıkılsın buralar.

■ **ESER**



Konami elinde gerçek anlamda sağlam isim hakları bulunan bir firma ama son yıllarda PES dahil bir iki seri ve pachinko makinelerinin ilerisine geçememeleri bizi üzüyordu. Ancak Konami'nin eski günlere dönüş hazırlığında olduğu açıklandı: Castlevania, Metal Gear Solid ve Silent Hill serilerini canlandırmayı planlıyormuş. Her an remastered veya remake, hatta bu serilere yeni oyun duyurusu bile alabilirsiniz. Gözler Konami karargahında!



Epic Games Store'un en çok eleştirdiğimiz kısmı sosyal özelliklerinin neredeyse var olmamasıydı ki buna başarım sistemi de dahil. Ancak kendileri nihayet bu konuda ciddi adımlar attılar ve puanlı, ödüllü, güzel bir başarım sistemiyle karşımıza çıktılar. Henüz kısıtlı sayıda oyun bu sistemi destekliyor ama artık EGS'yi Steam'le kıyaslarken "Ama orada da başarım yok" demeyeceğiz. Bu da bir şeydir.



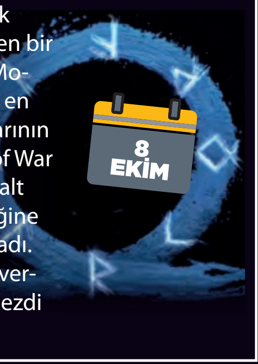
Ubisoft'tan Ghost Recon serisinin 20. yılı şerefine şöyle bomba gibi bir yeni oyun duyurmasını beklerken Ghost Recon Frontline isminde F2P bir oyun geliştirmekte olduklarını öğrendik. Tamamen çoklu oyuncu odaklı bu oyun artık gazı azalmaya başlayan Battle Royale furyasından beklediği payı kapabilecek mi, Ghost Recon da bizi görecek mi, bekleyip öğrenelim.



Gearbox sunumlarının eğlenceli (ve genelde dalga geçilen) ismi Randy Pitchford, CEO'luk görevini bıraktığını açıkladı ve yerine stüdyonun CTO'su Steve Jones getirildi. Pitchford'u sonunda küstürmeyi başardık mı, nedir?



Electronic Arts'tan beklenmedik bir açıklama geldi ve FIFA ismini bırakmayı düşündüklerini söylediler. FIFA da buna karşılık "zaten FIFA ismini tek bir firmaya bağlamak mantıklı değil, bu isimden birden çok firma faydalanabilmeli" diyerek ateşi körükledi. EA Sports FC adı altında yeni oyunlara hazır olmakta fayda var.



Bu doğrudan biz Türk oyuncuları ilgilendiren bir haber çünkü Santa Monica Studio 2022'nin en çok beklenen oyunlarının başında gelen God of War Ragnarök'un Türkçe alt yazı ve arayüz desteğine sahip olacağını açıkladı. Ah bir de çıkış tarihi verseler tadından yenmezdi ama buna da şükür.

➜ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr

9 EKİM



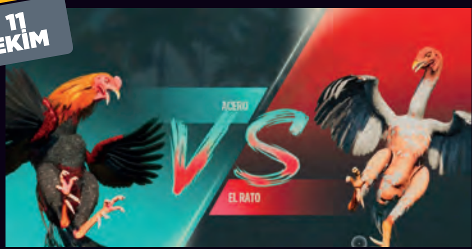
Square Enix oyunculara verdiği tüm sözleri unutmuşçasına Marvel's Avengers'ta XP yükseltecek, ganimet artıracak paketlerin satışa sunulacağını açıkladı. Yani parayı veren oyunda daha hızlı ilerleyebilecek. Halbuki oyun içi satın alımlar sadece kozmetik olacak diye göz boyamışlardı. Neyse ki oyuncular seslerini yüksek perdeden duyurdu da square enix bu saçmalıktan geri adım attı.

14 EKİM



Aynı gün içinde üç önemli oyundan Türkçe haberi almak mı? Evet evet, bu da oldu. Baldur's Gate 3'ün yeni güncellemeyle birlikte tamamen Türkçe olması hepimize büyük sürpriz olmuşken Sea of Thieves'e de bir anda Türkçe desteği geldi, Stanislav Lem'in romanından uyarlanacak bilim kurgu oyunu The Invincible'ın da Türkçe çıkacağı açıklandı. Bunlar güzel gelişmeler.

11 EKİM



PETA Far Cry 6'de horoz dövüşleri olmasına isyan etti, "Böyle korkunç bir kan sporunu Mortal Kombat tarzı bir şekilde oyuna eklemek hiç yakıştı mı?" dedi. Daha önce de Animal Crossing'e sataşmışlardı, bu ayın efsane duyar haberi de bu olsa gerek.

18 EKİM



Nedir arkadaş bu Alien oyunlarının çilesi. Büyük umutlarla piyasaya sürülen Aliens: Fireteam Elite'in oyuncu sayısı çıkışının üzerinden iki ay bile geçmeden binin altına düştü. Bu kadar mı korkuyoruz insanlar olarak xenomorph'lardan anlamadım ki? Ya da belki oyun eğlenceli değildir, o da bir ihtimal.

18 EKİM



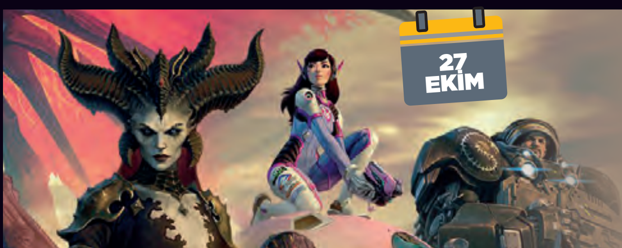
Acaba bu ay erteleme haberi almayacak mıyız, olur mu öyle bir mucize derken FromSoftware'dan ters köşe yedik ve Elden Ring'i şubat ayına iteledikIerini açıkladılar. Ocak sonuna doğru başka bir şey oynamamaya programlamıştım kendimi, şimdi işin yoksa Şubat sonunu tamamen boşalt. Hayret bir şey. (Şubat sonu da ölüm *grubu gibi yalnız… -Can)*

21 EKİM



PC oyuncularını zevkten kudurtan haber ay sonuna doğru geldi ve God of War'un PC için 14 Ocak 2022'de çıkacağı duyuruldu. Kratos'un bu eşsiz macerasını PC'de de yaşayabilecek olmak harika bir şey ama bundan rahatsız olup da Sony'e sosyal medyadan saydıran bir avuç PS4 kullanıcısını anlamak ise mümkün değil.

27 EKİM



Blizzard bu yıl ortaya çıkan skandalların ardından acaba BlizzCon işine girecek mi diye merakla bekliyorduk ki, tahminimiz gerçekleşti ve BlizzCon etkinliği bir sonraki açıklamaya kadar süresiz biçimde iptal edildi. "Bu etkinliğe harcayacağımız enerjiyi kendi ekiplerimize ve geliştirmekte olduğumuz oyunlar harcamak istiyoruz" açıklaması herhalde kimseyi kandıramamıştır.

169

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

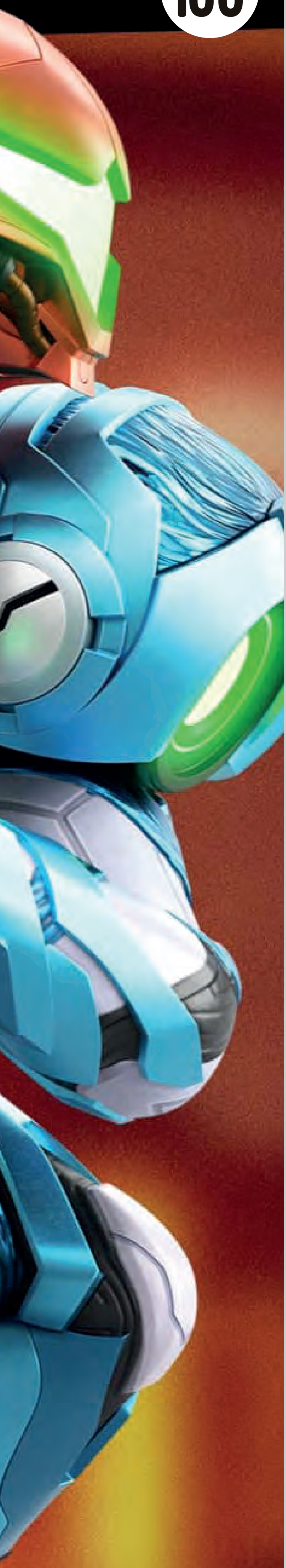
OYUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI
BloodRayne Betrayal: Fresh Bites	5	64
Death Stranding Director's Cut	8	85
Deathloop	9	87
Deltarune Chapter 2	-	-
Diablo II: Resurrected	9	80
Eastward	7	82
Far Cry 6	8	75
Final Fantasy IV - Pixel Remaster	8	86
F.I.S.T.: Forged In Shadow Torch	8.5	80
Gamedec	8	72
Hell Let Loose	8	79
Kena: Bridge of Spirits	8	80
Kitaria Fables	6	69
Life is Strange: True Colors	8	82
NBA 2K22	7.5	71
Pathfinder: Wrath of the Righteous	7	82
Potion Craft: Alchemist Simulator	8.5	-
Recompile	6.5	69
Tales of Arise	9	87
The Artful Escape	9	80
Warioware: Get It Together	5.5	76



İNCELEMELERDE BU AY

SAYFA





100

OGZ TAKIMI



M. İHSAN TATARİ

Hayat çok tuhaf. Annemin sağlık sorunları yüzünden üç yıldır hastane köşelerinde sabahlayıp duruyorduk. Son çare olarak bir ameliyattan daha geçtik ve Allah'a bin şükürler olsun ki işe yaradı. Annemin durumu artık iyiye gidiyor. Ama daha buna sevinmeye fırsat kalmadan peş peşe üç sevdiğimizi toprağa verdik. Sevgili dostum Soner İper, aile büyüğümüz Süreyya Teyze ve eski iş arkadaşım Emine. Ve ben tüm bu hengâme arasında çeviri yapmaya çalışıyordum. Press Reset'in çevirisinin tamamlandığını sosyal medyada duyurduğumda gelen tebrik mesajlarına bile buruk bir tebessüm edebildim ancak. Neyse ki Guardians of the Galaxy çok iyi çıktı da kafamı dağıtabildim biraz. Kim demiş oyunların iyileştirme gücü yoktur diye?

SAYILARLA

0

Bu sene izin yaptığım, dinlenerek geçirdiğim gün sayısı

19

Cadılar Bayramı indiriminde zıvanadan çıkıp satın aldığım oyun miktarı

10338

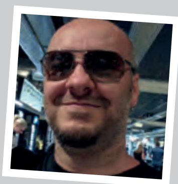
Steam'de bir-iki istisna dışında hiç kasmadan açtığım başarımlar (ve giderek artmakta)

ÜÇ ÖNERİ

Guardians of the Galaxy: Gerçi bu sayıda sevgili Onur da bol bol övmüştür ama ben de değinmeden geçemeyeceğim. GotG çok ama ÇOK iyi bir oyun olmuş. Başka gezegenlere gitme hissini çok iyi veriyor. Sırf ekip üyelerinin kendi aralarında bitmek bilmeyen muhabbetleri için bile oynanır.

Kosmokrats: Papers, Please ile Tetris karışımı, acayip komik ve bir o kadar da eğlenceli bir bağımsız. Soğuk Savaş dönemi espirileri ve Rus mizahı gırla gidiyor. Çok tırt bir şeye benzemesine rağmen oynarken epey eğlendim ben.

Ben Efsaneyim: Will Smith'in "I am Legend" filminin çıkış kaynağı. Ne zamandır okumak istiyor ama filmini daha önce izlediğimden aradığımı bulamam belki diye korkuyordum. Neyse ki öyle olmadı. Değişiklikler epey fazla ama bu yine de kitabı sevmenizi engellemiyor. Artemis baskısının çevirisi de memnun edici derecede iyi.



ESER GÜVEN

Çocuk sahibi olanlar, çocuk bekleyenleri hep uyarırlar uykuyu unutun diye. Abartmıyorlarmış :) Dergi çıktığı sırada muhtemelen benim minik oğlum da 2 aylık olmuş olacak, ben de zaten gece dışında uyuma alışkanlığı (ve isteği) olmayan biri olduğum için sanırım günlük 4 saat ortalamayla yaşadım bu 60 günü. En ufak bir şikâyetim var mı? Yok. Sıfır. Oyun oynayacak yaşa gelsin de eline joysticki sıkıştırayım, Commodore 64 ile oyun dünyasına giriş yapalım diye şimdiden can atıyorum.

SAYILARLA

14

Apartmanın bahçesinde beslediğimiz kedi sayısı. Hepsi de birbirinden güzel, hepsine de ayrı ayrı isim taktım. En çok da Gricim'i seviyorum bu aralar.

8

Evde aktif olarak kullandığım gamepad sayısı. 3 tane Xbox 360, iki tane Xbox One, bir tane Xbox Series, iki tane Dualshock 4. Ama o kadar gamepad arasında en çok emektar X360 gamepadimi kullanıyorum. Python'ları, Aztek'leri, Quickshot'ları saymıyorum bile, onlar joystick, gamepad değil.

2581

Son yaptığım Monkey Island tablosunda kullandığım boncuk sayısı.

ÜÇ ÖNERİ

F.I.S.T. Forged in Shadow Torch: Ya ben bu metroidvania türüne bayılıyorum, hele ki böyle türün en iyi örneklerinden biriyle karşılaştığımda resmen mest oluyorum. Geçen aylarda zaten Vigil ve Ender Lilies ile coşmuştum, F.I.S.T masaya Y.U.M.R.U.Ğ.U.N.U çaktı yeminle.

The Briley Witch Chronicles: O da nesi dediniz değil mi? Bu ay Commodore 64 için çıkan bir RYO bu ve grafiklerinden hikayesine, oynanışına kadar dört dörtlük bir oyun. C64 öldü diyenler utansın.

Rogue: Roguelike, roguelite falan diyoruz da bu türün doğuran oyunu oynamanızı önersem ya size. Eskiden Angband klonunun hastasıydım ben, sabah akşam oynardım. Steam'de 6 lira, haberiniz olsun.



ANTON SEMCHENKO

Alan da olsa ara başlık atmayı unuturdu...

Remedy gibi çizgisini bozmayan pek az stüdyo kaldı sanırım. Büyük yayıncılar ve özellikle EA'in altına giren hemen hemen her stüdyo *"Games as a service"* modelini benimsedi. Öte yandan Remedy, Max Payne döneminden beri hikâye odaklı, teknoloji harikası oyunlar üzerinde çalışmaya devam ediyor (CrossfireX henüz çıkmadığı için yokmuş gibi davranacağım). Hatta bununla da yetinmeyip bütün oyunlarını Marvel Cinematic Universe misali tek bir evrende birleştirme peşindeler belli ki -sırf bu yüzden Microsoft'tan Alan Wake'in isim haklarını satın aldılar. Hatta bu sayede Alan'ı *Control*'de görebildik. Tabii *Alan Wake*'in çıkmasının üzerinden on bir yıl geçmiş. Control'de görüp de "Bu kim ola ki?" demiş de olabilirsiniz. Remedy sağ olsun, sizi düşünmüş ve Alan Wake Remastered'ı çıkarmış.

Peki Remedy sadece seriye yabancı olanları mı düşünmüş? Oyunu önceden oynayanlar almasın mı? Hemen anlatayım...

Senin tipine ne olmuş?

Bir Remastered oyunundan beklediğimiz gibi burada da kaplamaların çözünürlükleri arttırılmış, sinematikler yeniden derlenmiş ve karakter modelleri elden geçirilmiş. Kaplamalar ve ara sahneler güzel hoş ama karakterlere çok dokunmasalarmış iyiymiş. Alan'ın tipi biraz kaymış sanki. Böyle yüzü şişmiş, gözleri pörtlemiş falan. Niye öyle oldu ki? Hiç mi kimse bakmamış yeni modele? Hani eskisine de çok fazla benzemiyor artık. Yani benziyor ama yerine cosplay yapan bir abi gelmiş gibi sanki.

Alan'ın tipinin yanı sıra oyunda ufak tefek görsel hatalar da var. Mesela karanlıkta parlayan, yanıp sönen birkaç bitkiye denk geldim. Forumlarda daha ciddi sorunlar yaşayanlar da olmuş. Muhtemelen çoğu şimdiye kadar düzeltilmiştir. Oyun bozacak veya tadını kaçıracak seviyede bir sıkıntı ile karşılaşmadım.

Bu değişiklikler çok mu gerekliydi diye merak edip eski versiyonunu da yükledim. Açıkçası Alan'ın tipi ve ara sahnelerin çözünürlükleri dışında pek bir fark göremedim.

Bu durumda hangi sürümünü tercih etmelisiniz peki? PS'te oynayacaksanız eliniz mahkûm Remastered alacaksınız. Xbox'ınız varsa da yenisini tercih edin. Hem 4k çözünürlükte oynamanız mümkün hem de orijinal konsoldaki 30 fps sınırı kalkmış. Ama elinizde PC sürümü varsa Remastered'da yeni geliştirici yorumları ve birkaç ekstra görsel ayar haricinde ilginizi çekecek bir şey yok. Daha önceden oynamamışsanız da kendinize "Benim için karakterin tipi mi yoksa kaplamaların çözünürlüğü mü daha önemli?" sorusunu sorup ona göre karar verebilirsiniz. "Remastered almalı mıyım?" sorusunu cevapladığımıza göre oyunun kendisine geçebiliriz.

Alan Wake çok ünlü bir yazar. Ancak son iki yıldır ne yazabiliyor ne de düzgün bir şekilde uyuyabiliyor. *(Çok tanıdık…*







Buraya bakarlar

ALAN FAKE

Max Payne 2 çıktıktan hemen sonra Remedy sonraki oyunu için çalışmalara başladı. Aradan birkaç yıl geçtikten sonra da Alan Wake'i duyurdu. Stephen King'in kitaplarından ve David Lynch'in filmlerinden esinlenen, GTA misali açık dünya bir oyun üzerinde çalışıyordu geliştiriciler. Oyunda gerçek zamanlı bir gece gündüz döngüsü olacaktı. Bright Falls kasabasının sakinleri ile sohbet edecek ve birtakım gizemleri çözmeye çalışacaktık.

Fark ettiğiniz üzere elimizdeki Alan Wake'in bir açık bir dünyası yok. Remedy birkaç yıl üzerinde çalıştıktan sonra açık dünya tasarımının vizyonlarına ters düştüğüne karar vermiş ve oyunu baştan tasarlamıştı. Bu dönemde ekipten ses seda çıkmadı tabii ki de. Son Remedy oyununun üzerinden beş yıl gibi bir süre geçmişti. Oyuncular ümitlerini kesip oyuna Alan Fake demeye başlamıştı. Neyse ki Remedy yedi yıllık bir geliştirme sürecini sağ salim atlatıp oyunu çıkarmayı başardı.

Yani, ünlü olması dışında. -Can) Bu durumdan bıkan eşi Alice “Yetti gari! Pılını pırtını topla, tatile gidiyoruz! İki dinlenip kendine gelirsin!” diyor ve Bright Falls isimli küçük bir kasabada, gölün ortasında bir kulübe kiralıyor. Olaylar tabii ki Alice'in istediği gibi gelişmiyor. İyi ki de gelişmiyor çünkü orta yaşlı, beyaz ve zengin Amerikalı bir çifti göl başında tatil yapıp birinci dünya problemlerinden şikâyet ederken izleseydik çok heyecanlı bir oyun olmazdı.

Kulübeye varır varmaz Alan ve Alice ufak bir tartışma yaşıyorlar. Alan dışarı çıkıyor, ardından elektrikler kesiliyor ve eşi çığlık atmaya başlıyor. Alan yanına gidince yengenin göle düştüğünü ve boğulmak üzere olduğunu görüyor. Hemen peşinden atlıyor ve kendisini kaza yapıp uçurumdan fırlamış bir arabanın içinde buluyor. Ne olduğunu anlamaya çalışırken Bright Falls'a gelmesinin üzerinden bir haftanın geçtiğini fark ediyor. Üstelik bu bir hafta içinde yepyeni bir korku romanı da yazmış.

Ben de öyle bilincimi kaybetsem de bir yıllık işi bir haftada bitirsem, ne güzel olurdu diye düşünebilirsiniz. Ne var ki bu romanın gözlerinin önünde gerçeğe dönüştüğünü fark ediyor Alan. Bu noktadan sonra Alan'ın bir haftadır neler yaptığını, eşinin başına ne geldiğini öğrenmeye çalışıyoruz.

Peki bu arama kurtarma operasyonu boyunca neler yapıyoruz? On bir yıllık oyunun kontrolleri ve mekanikleri ne durumda? Günümüzde de yenir yutulur cinsten mi? Cevap kocaman bir evet! Yani belki çok kocaman değil, ama gayet saygıdeğer boyutlarda büyükçe bir evet olduğu kesin.

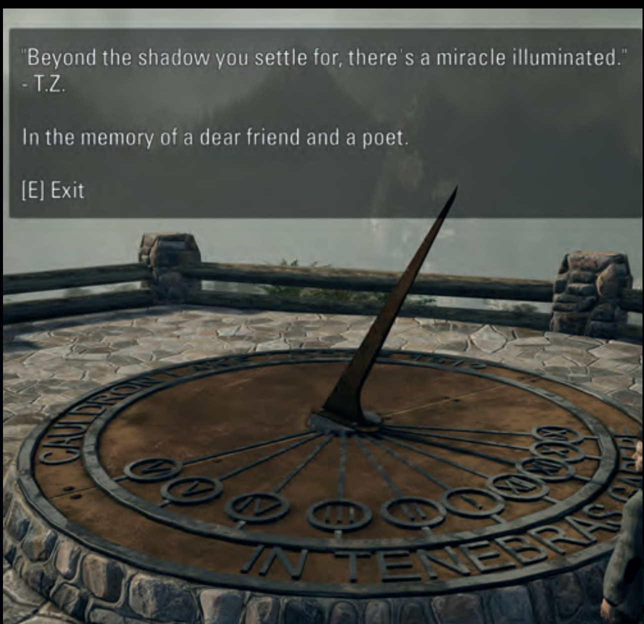
Resident Evil 4'ten sonra çıkmış omuz üstü kamera ile



Hayır, Alan Wake'te köpeği sevemiyorsunuz...

OLD GODS OF ASGARD

Tor ve Odin Anderson amcaları sevmiş ve grupları Old Gods of Asgard'ın müziklerini beğenmişseniz size çok güzel bir haberim var! O müzikleri besteleyen grubun adı Poets of the Fall. Kendileri aynı zamanda Max Payne 2'nin sonunda çalan Late Goodbye'ı ve Control'deki Ashtray Maze bölümünde çalan Take Control parçalarının da bestecileri. Spotify'da Old Gods of Asgard'ı aratırsanız Alan Wake ve Control için besteledikleri parçalara ulaşabilirsiniz.



oynanan herhangi bir oyun oynamışsanız yabancılık çekmeyeceksiniz. Sadece en başında fenerle hedef alma işi biraz tuhaf gelebilir. Alan sanki hep yan yan yürüyormuş ya da yürümesi gerekiyormuş gibi hissedebilirsiniz ama bu garip açıya on – on beş dakikada alışılıyor.

Bu arada evet, fenerle hedef alıyoruz. Tabii fener sadece hedef aldığımız yeri göstermeye yaramıyor; kendisi ana silahlarımızdan birisi. Oyun boyunca *Taken* denilen gölgelerle kaplı abiler ve envai çeşit eşyalar ile savaşıyoruz. Etraflarını saran bu gölge onları her türlü hasardan koruyor. O yüzden ateş etmeden önce ışıkla gölgeleri dağıtmamız gerekiyor. Işık mekaniğini çıkarırsanız Alan Wake sıradan bir üçüncü şahıs oyununa dönüyor.

Benim canımı sıkan asıl nokta kaçınma tuşu oldu. Düşmanlar tam saldıracağı anda koşma tuşuna basarsanız Alan ağır çekimde her türlü saldırıdan kaçabiliyor. Ama bazen de kaçamıyor. Evet tuşa basmamız gereken zaman aralığı oldukça dar ve tutturmak zor olabiliyor. Ama arada bir zamanlamayı tutturmama rağmen bunun çalışmadığına yemin edebilirim ama ispatlayamam. Bu da yetmezmiş gibi kamera bizi çok yakından takip ediyor ve arkamızdan gelenleri göremiyoruz. O yüzden kalabalık aksiyon sahnelerinde tek çaremiz tuşa düzenli aralıklarla basıp dua etmek oluyor. İşin içine bir de toplanabilir ekstra içerik girince durum sinir bozucu bir hale gelmeye başlıyor.

Her yazarın vazgeçilmezi: Kahve termosu!

Oyun boyunca toplayabileceğiniz birkaç şey var. Bunlardan bazıları kahve termosları, üst üste dizilmiş kola kutuları gibi hikâyeye herhangi bir katkısı olmayan eşyalar. Tabii eğer herhangi bir Remedy oyununu oynamışsanız evreni radyo ve televizyon programlarıyla genişletmeyi sevdiklerini bilirsiniz. Alan Wake'te de durum farklı değil. Bulduğunuz televizyonlarda Twin Peaks ve Twilight Zone tarzı bir dizi izleyebiliyorsunuz mesela. Şahsen her bölümünü zevkle izledim. Radyolarda



Oyun 11 yıl önce çıkmış olmasına karşın manzaraları hâlâ harika

İLHAM KAYNAKLARI

Remedy'nin oyunlarına biraz dikkat ederseniz her birisinin farklı kitap ve film janrlarından esinlendiğini görebilirsiniz. Max Payne noire (noar diye okunuyor) ve hard – boiled detektif romanlarından ve filmlerinden ilham alırken, Alan Wake Stephen King'in korku kitaplarından, David Lynch'in film ve dizilerinden, Control ise new weird diye bir edebiyat janrından esinleniyor.

Bu açıdan bakınca Quantum Break biraz çıkıntı gibi duruyor. Fikir Alan Wake'te izleyebileceğiniz Quantum Suicide isimli Night Springs bölümünden geliyor. Sonrasında Looper, Primer, Inerstellar, Back to the Future gibi popüler filmleri örnek almışlar.

ZAMANINDA OYNAMADIYSANIZ KAÇMAZ FIRSAT! OYNADIYSANIZ YENİ ÇOK BİR ŞEY YOK AMA...

oyun içinde karşılaştığınız karakterlerin katıldığı programları dinleyebiliyorsunuz. Bunlar oyun dünyasını genişleten çok hoş ayrıntılar. Buraya kadar her şey güzel. Radyo ve televizyonları görece kolay yerlerde ve sakin anlarda buluyorsunuz zaten. Termos ve kola kutularının da oyuna bir katkısı yok. Ama hani oyunun aslında Alan'ın yazdığı bir roman olduğundan bahsetmiştim ya, hah işte o romanın sayfalarını da benzer bir şekilde ortalıktan buluyoruz. Ve bulmak için cidden dikkatli olmamız gerekiyor. Dört bir yanımızı düşmanlar sarmış ellerine geçen her şeyi kafamıza atarken ortama dikkat etmek biraz zor oluyor. Öyle hepsini döveyim, sonra sayfaları ararım da diyemiyorsunuz. Bazı bölümlerde hiç bitmiyorlar çünkü. Bunlara araba bölümleri de dahil. Zaten bu bölümler oldukça geniş oluyor. Bir yandan arabanın kontrolleriyle cebelleşip düşmanları ezmeye çalışmak, bir yandan çok fazla hasar almamaya çalışarak çevrede sayfaları aramak oldukça can sıkıcı olabiliyor. "Yahu ne tatava yaptın, bulduğun sayfalar oyunun hikayesini anlatıyorsa bir şey kaçırmıyorsun işte! Oynadıkça göreceksin zaten her şeyi!" diye düşünebilirsiniz ama oyun bize her şeyi anlatmıyor. Yan karakterin ne yaptığını çoğu zaman o sayfalardan öğreniyoruz.

Yazı boyunca oyunu hep gömdüm gibi oldu ama aslında öyle değil. Çok güzel oyun! Valla bak! Belki günümüz AAA oyunlarıyla kıyaslayınca biraz basit kalabilir. Öyle dev haritalarda serbest dolaşma, açık dünya, rol yapma ve gizlilik elementleri yok. A noktasından B noktasına gidip hareket eden her şeyi vuruyor ve hikâyeyi takip ediyoruz sadece. Ama bu oyunun daha fazlasına ihtiyacı da yok zaten.

Hafif gerilimli aksiyon sahneleri ile süslenmiş güzel bir Stephen King romanını oynadığınızı hayal edin. İşte Alan Wake tam olarak böyle bir şey. Oyun size sürükleyici bir hikâye, güzel karakterler ve şahane atmosfer vaat ediyor ve tam olarak da bunu veriyor. Hatta dünyası beni o kadar içine çekti ki bu incelemeyi bir an önce bitirip bir tur daha binesim var. Bu sefer geliştirici yorumlarını da açıp oyunun her ayrıntısını öğrenmek istiyorum!

+
- Sürükleyici hikâye
- Atmosfer

−
- Alan'ın yeni tipi
- Ufak tefek görsel hatalar
- Araba bölümleri
- Kontrollerdeki küçük sıkıntılar

7



Son Karar

PC'de eski versiyonu varsa indirip onu oynayın. Yoksa ve güncel AAA oyunlar gibi aylarınızı almayacak güzel bir hikâye arıyorsanız kaçırmayın.

TÜR: Korku – Aksiyon | **YAPIM:** Remedy Entertainment | **DAĞITIM:** Epic Games Publishing
DİJİTAL İNDİRME: 49 TL (Epic Store), 219 TL (PSN, XBL) | **YAŞ SINIRI:** 16+



ARAGAMI 2

Biz aslında yoğuz

ALİ SEZGİN

İster Hitman gibi kalabalıklar arasında geçsin isterse de Aragami gibi çalı çırpının içinden çıkalım dünyaya uzaktan bakmanın kendine has bir cazibesi var. Olay sadece bir düşmana gizlice yaklaşmaktan çok daha fazlası aslında. Bütün o dünyanın, o düşmanların siz yokmuşçasına yaşamaları gerekiyor. Mesela bir balo Ajan 47 orada yokmuşçasına devam eder, kötü ninjaların yağmaladıkları köyse kahraman müdahale edene kadar yakılıp yıkılır. Her ne kadar Aragami'yi sevmiş olsam da serinin ikinci oyununda bunun biraz eksikliğini hissettim. Yaşayan bir dünyada ilerleme hissi yerine sadece benim için hazırlanmış, zaman ve gözleme dayalı bulmacalar beni karşıladı. Benimse tek istediğim biraz uzaklaşıp o ninja köylerini izlemekti.

Aragami 2, ilk oyunun yüz yıl sonrasında geçiyor. Kötüler ve iyilerin klanları aynı olsa da hikâyeler arasında dikkate alınması gereken bir bağ yok. O yüzden ilk oyunu kaçırmış oyuncuların korkması gereken bir durum yok. Hikâyenin kendisi de klasik bir ninja öyküsü işte: Köyümüz yağmalanıyor ve biz de iblisvari güçleri olan bir intikam ruhu olarak yaratılma nedenimizi gerçekleştiriyor, yani bütün kötüleri haklıyoruz.

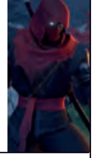
Bugün nereye ninjalıyoruz?

Aragami'deki birbiri ardına süren görevlerin aksine ikinci oyunda köy merkezimiz var. Buradan hem görev seçebiliyor hem de köy halkı ile etkileşime girebiliyoruz ki bu da bolca hikâye ve bedava eşya anlamına geliyor. Aragami 2'nin gizlilik elementleri arasında kara büyüleri saymazsak çok da sıra dışı bir özellik yok. Ana karakterimiz yüksek noktalara ışınlanabiliyor ve gerektiğinde hızlıca yerini değiştirebiliyor. Kara büyüler sayesindeyse lambaları tuzaklayabiliyor. Düşman-





Kara büyüler etkililer ama yanlış kullanıldıklarında dikkat çekebiliyorlar.





« Görevler arasında tutarlı bir zorluk dengesi yok. O yüzden hep en kötüsüne odaklanın.

ların dikkatini dağıtacak izler bırakabiliyor ve kalabalık grupları dağıtabiliyorsunuz. Oyunun çoklu oynanış özelliği de elbette bu özelliklerden nemalanıyor. Bir ninja konsantre olarak ortalığı dumana boğarken diğeriyse o dumanın içinde suikastını gerçekleştiriyor mesela. Suikast lafı sizi heyecanlandırmasın çünkü, görevlerin çoğu belirli noktalardaki eşyaları toplamak ve diğer casuslarla konuşmak üzerine kurulu. Bölüm tasarımları da zaten bu mantıkta kurulmuş. Yılan gibi dağ yamaçlarına kurulmuş bölgelerde ilerlemek keyifli ancak bir süre sonra çeşitli parçalardan oluşmuş Lego labirentlerin içinde geziyor gibi de hissettiriyor.

Aragami 2'yi oynarken ne olumlu ne de olumsuz anlamda güçlü duygularım olmadı açıkçası. Bölümlerde ilerlemek ve becerileri kullanmak kolay ama heyecan verici değil. Bütün oyun mekanikleri çok metodik olarak yapılmış. Örneğin lambanın



etrafında üç kişi varsa illa ki kara büyü ile o lambayı tuzaklamak gerekiyor. Aynı şekilde 2 kişilik grubun etrafında turlayan düşmanın tam olarak nerede haklanması gerektiğini de hemen anlamak mümkün oluyor. Gizlilik temalı oyunların biraz daha serbestlik sunması gerekiyor ve Aragami 2'de ne yazık ki bu mevcut değil.

Aragami 2 unutulabilir bir oyun olmuş ve muhtemelen ben de dahil olmak üzere oynayanların yarısı böyle bir oyunun varlığından bile haberdar olmayacaklar. Ghost of Tshuhima'yı bu kadar yakın zamanda oynamamış olsam belki görüşlerim daha olumlu olabilirdi ancak bu noktada Aragami'yle ilgili her şey karşısında bu kadar başarılı bir örnek varken ortalamanın altında kalıyor.

TÜR: Aksiyon / Gizlilik | **YAPIM:** Lince Works | **DAĞITIM:** Lince Works, Yooreka Studio
DİJİTAL İNDİRME: 57 TL (Steam) 349 TL (PSN) 111,25 TL (Xbox) | **YAŞ SINIRI:** 16+

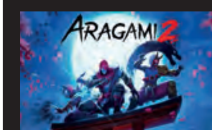
+

- Birden fazla arkadaşla ninjalamak
- Büyüler keyifli

−

- Bölümler çok tekrarlıyor
- Oyuncuya yeterince yaratıcılık sunmuyor
- Bütün yetenekleri açınca tekrar hissi çok yüksek
- Yakın dövüş mekanikleri çok kötü

5



Son Karar

Aragami 2'nin sıra dışı bir oyun olmak için gölgelerin içinden çıkıp biraz dikkat çekmesi gerekiyor.





Bu düldülü bir de gençken göreceksiniz!

CAR MECHANIC SIMULATOR 2021

Paralel evrende otomobil tamircisi olmalıyım!

ARES AYBAR

Uzun zamandır ehliyetim olmasına ve iyi sürücü olduğumla övünmeme rağmen işin teknik boyutuyla ilgili pek bilgim yoktur. Kaputun içinde olup biten aksiyonlar bir yana, ne yazık ki lastik basınçlarını kontrol edip dengelemeyi bile bilmiyorum. Tek başıma birkaç defa denemişliğim ve ne olduğunu anlayamadan işimi halletmiş gibi yaparak arabaya binip yoluma devam etmişliğim var. Ancak son zamanlarda yeni otomobil sahibi olma planlarıyla birlikte işin detaylarını öğrenmeye çalışıyorum. İki yılı aşkın bir süredir otomotiv sektöründe mühendislik yapmamın ise konuyla hiçbir alakası yok!

Araştırmacı oyunculuk

Doğru zamanda karşıma çıkan Car Mechanic Simulator 2021 sayesinde eğlenirken öğrenmeye başladım. Tıkandığım noktalarda internet araştırması yapmak gibi destekleyici adımlar sayesinde hangi parçanın nerede ve ne amaçla kullanıldığını anlamak oyuna adaptasyon sürecimi uzatsa da birkaç araba tamiri sonrasında genel konulara hâkim olmak uzun vadede oyundan aldığım zevki arttırdı.

Benzinlik kenarında açtığımız bir tamirhaneyle oyuna başlıyoruz. Kısıtlı aletlerimizi kullanarak müşterilerin sorunlarını çözmeye çalışıyoruz. Hikâye gereği ziyaret eden müşterilerin yanı sıra kısıtlı sürelerde gelen müşterileri de memnun ediyoruz. Değiştirilecek parçanın bilindiği durumlarda hızlıca işe girişirken diğer zamanlarda kısa bir test sürüşü yapmamız veya elimizdeki aletlerle arabanın bölümlerini incelememiz gerekebiliyor. Nihayetinde sıkıntılı parçaları tamir ediyor veya yenileriyle değiştiriyor, karşılığında da paramızı alıyoruz. Kazanılan paralarla tamirhaneyi genişletebilir, araç yıkama veya boyama gibi yeni bölümler ekleyebilirsiniz. Hurdalığı ziyaret ederek işe yarayan parçalar bulmak veya sıfırdan araba toplamak gibi imkanlar da mevcut.

Pek bana hitap etmeyen oyun müziklerinin yerine kendi müziklerimizi dinleme imkânı olduğunu fark ettiğim andaysa benim için seviye atladı CMS 2021. Birkaç vida sökme dışında çok da oyun içi sesi olmaması müzik dinleyerek kafa dağıtmak bahanesiyle de elime şarjlı tornavidamı almamı sağladı.

Seri haline getirilen simülasyon oyunlarının arayüz başta olmak üzere ufak tefek değişiklikler sonrasında isminin sonundaki rakamlar değiştirilerek piyasaya sürülme durumu bu oyun için de geçerli ne yazık ki. Öte yandan bu tarz simülasyon severler ya da araba tutkunları için eğlenceli saatler sizi bekliyor!

Dakika 1, DLC 2

Çiçeği burnunda CMS 2021 için şimdiden 2 adet DLC mevcut. Dörder adet Nissan ve elektrikli otomobil bulunan DLC'ler oyun içindeki bir yerlerden esinlenerek kafadan uydurulmuş modeller yerine gerçek araçlarla çalışma imkânı sağlıyor. Özellikle elektrikli otomobillerle çalışmak ve genel tasarım farklarını keşfetmek eğlenceli oluyor. Bir önceki oyunu göz önünde bulundurarak çıkacak DLC sayısının artacağına emin olabilirsiniz.

+
- Eğlenceli ve basit
- Araba ve parça çeşitleri fazla

−
- Bir yerden sonra sıkıcı olabilir.
- Para kazanmak zor.

8

Son Karar

Saatlerce vida söküp takarak güzel zaman geçirmek mümkün!

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Red Dot Games | **DAĞITIM:** PlayWay S.A. | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam 40 tl, PSN285 tl, XBL 85 tl

RUSTLER

Grand Theft Horse

GÜLHİS CANPOLAT

"Ya keşke GTA olsa ama Orta Çağ'da geçse!" diye geçirdiğiniz oldu mu içinizden? Yani şahsen ben hayatımda hiç "Bir GTA olsa da oynasak" da demedim mesela ama gelin görün ki kendimi bir anda at hırsızlığı yapıp polisten kaçarken buldum.Ha, bir de rapçi ozanın tekini yanıma kattım ki müzik olsun.

Ben gerçekten GTA sevmiyorum, ilgimi çekmiyor yani. Ama burada ilgimi çekmeyen tamamen günümüz dünyasında falan geçmesi. Dostum suç işlemek istesem dışarı çıkarım, beni kim durdurabilir (gayet bariz cevaplar dışında). Ama Orta Çağ'da suç işlemek? İşte o zaman işler değişir, çekilin kenara.

Atlı mızrakta bu kadar iyi olacağımı kim tahmin edebilirdi…

Mafya, çeteler, ayak işlerine koşmalar, bu sefillikten kurtulmaya çalışmalar… Her şey böyle başlıyor, krallıkta bir hiç kimse olan Guy ve yakın dostu, Herb'in her tavernada bir eli olan çetesinden kurtulabilmek için bir turnuvaya girmeyi planlıyorlar. Kazanana bir prenses, krallığın da yarısı hediye. Oh daha ne! Hiçbir şeyin bu kadar basit olmayacağını söylememe gerek var mı?

Genel olarak görevler GTA formülünde, yani "Şuraya git, at çal; şunu öldür, yakalanma" şeklinde. Ve bu göze gayet basit ve sıkıcı görünebilir. Ama Rustler'ı oynatan zaten o değil, gayet espirili ve eğlenceli olması.

Eğer Monty Python vesaire seyrettiyseniz, işte bu oyunun enerjisi aynen o yönde. Pop-kültür göndermeleri ve karikatür gibi karakterler neredeyse her istediğinizi yapabileceğiniz gerçeğiyle birleştiği zaman, Rustler çok keyifli bir oyun haline geliyor.

Gözünü seveyim dön ya! Ne kattılar arpana, dön işte!!

Yukarıdan bakmak insanın kafasını allak bullak ediyor zaman zaman. Bir de yürüme ve at sürme kontrollerini çok tuhaf şekillerde ayarlayabiliyorsunuz. Yani çeşitlilik hoş ama gerekli mi? Bunlara rağmen savaş dövüş mekanikleri gayet tatminkâr. Bloklayabiliyorsunuz, değişik silahların değişik saldırı hızları var, buna göre kendi stilinizi seçebiliyorsunuz.

Rustler'ın en büyük problemi objelerin etrafından geçmeyle alakalı. Polisler çok hızlı. (Hani atına kırmızı-mavi siren takmış arkadaşlar) Ama siz olur da atla kaçarken bir yere takılırsanız, oradan çıkmanız çok vakit alıyor. Engellerin yanından sıyrılıp geçemiyorsunuz. Ya geri gitmeniz ya da sağa veya sola tam dönmeniz gerekiyor. E bir de yavaşlamışsınız tabii. Polis gelip sizi tutamasa artık dalga geçerler adamla, tüm krallığa maskara olur. Ki zaten çok da büyük değil krallık. *(Atı boyatarak polisi atlatabiliyor muyuz peki? -Can)*

İçimden bir ses bu prensesi bize vermeyecekler diyor…

Rustler… Bazen ne olmak istediği konusunda kafa karışıklığı yaşıyor. (Bu ay da hep kimlik bunalımındaki oyunları inceliyorum.) Yani evet, komik ama bu devamlı komedinin sizi yorabileceği de bir gerçek. Görevler tekdüze. Hikâyeye girmesi biraz vakit alıyor. Ama bir yandan da kendi eğlencenizi kendiniz yaratabileceğiniz, biraz antikamsı, GTA kılıfında bir komedi oyunu.

Çok potansiyelinin harcandığını düşündüğüm noktalar olmuş da olsa, Rustler hem eski GTA'cılar hem de Monty Python severler tarafından bir şans verilmeyi hak ediyor.

Bütçenizin kaçta kaçı buna gitti, çabuk itiraf edin!!

Oyunun girişindeki kısa film hikâyeye giriş olsun diye, bir yandan da oyunun havasını tattırmak için yapılmış ama cidden güzel yapılmış. Yani şöyle bir komedi dizisi olsa, oturur izlerim. Rustler ilginizi çeker gibi olduysa bu videoya bir bakın. Ona göre karar verin: https://tinyurl.com/ogz-168-rustler

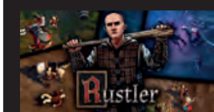
+

- Arayanlar için eski GTA hissiyatı
- Monty Python severler için gereğinden çok MP göndermesi
- Oyun boyunca karşılaştığınız tiplemeler hep çok komik

−

- At sürmek, atla engellerin arasından geçmek… İşkence bazen.
- Git-gel görevleri insanı bir süre sonra yoruyor
- Ses dizaynı. Keşke ozanların dibinde olmadan da oyun müziklerini duyabilsek

6,5



Son Karar

Dünyanın en yenilikçi oyunu değil ama sempati puanlarını topluyor.





YAPIM: Jutsu Games | **DAĞITIM:** Games Operators, Modus Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 40TL (Steam), 259TL (PSN), 218TL (XBL)



CASTLEVANIA ADVANCE COLLECTION

Adeta yasal emülatör...

EMRE SÜMER

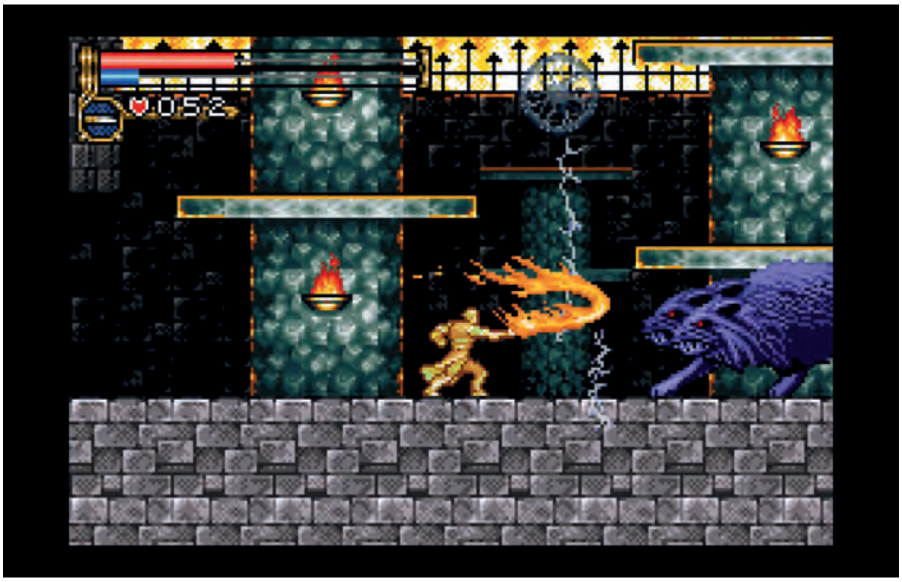
Konami eski oyunlarını paketler halinde sunmaya devam ediyor. Bunun son halkası *Castlevania Advance Collection* oldu. Paket serinin Game Boy Advance'e özel üç oyununun yanı sıra *Rondo of Blood*'ın SNES'e çıkan varyasyonu *Dracula X / Vampire's Kiss*'i de içeriyor -ki bu biraz sürpriz oldu. Serinin büyük bir hayranı olarak hepsini daha önce bitirmiş olduğumu da ekleyeyim başlamadan önce.

Pakette yer alan oyunların üzerinden kısaca geçecek olursak, ilk oynadığım oyun en son üniversite yıllarında oynadığım *Harmony of Dissonance* oldu. GBA'ya çıkan tüm Castlevania'lar gibi klasik Metroidvania oynanışına sahip oyunun en farklı özelliği sub-weapon'larla büyü kitaplarını kombine ederek farklı saldırılar yaratabilmemiz. Buz kitabını bıçakla kombine ettiğinizde güdümlü buz bıçakları fırlatabiliyorsunuz mesela. Ya da rüzgâr kitabını holy book'la birleştirince etrafınızda kitaplar dönerek koruyucu bir kalkan oluşturuyor; kombinasyonlar size kalmış yani. Ne var ki bu kombinasyonlar sömürüye çok açık ve zaten kolay olan oyunu inanılmaz kolay hale getirebiliyor. Ben oyunun son kısımlarını ve boss'larını Ice Tome + Holy Book kombinasyonuyla neredeyse dalga geçerek bitirdim. Tabii bu durum oyunun kaliteli olduğunu gerçeğini değiştirmiyor; sadece biraz fazla kolay o kadar.

İkinci oynadığım ise *Circle of the Moon* oldu. Bu oyun HoD'dan eski olmasına rağmen onun Subweapon – Magic Tome sistemini kartlarla değiştirerek yapılabilecek kombinasyon serisini 100'ün üzerine çıkartıyor. Fakat yanlış olmasın, CotM klasik CV'ler tadında zor bir oyun. Kart sistemi oyuncuya kendi tarzına uygun kombinasyonlar yaratmasına izin verse de sömürüye açık değil. Keza bazı boss'larda hayli zorlandım (Twin Zombie Dragon gibi), hatta öldürmesi oldukça uzun zaman alan ucuz taktikler kullandım.

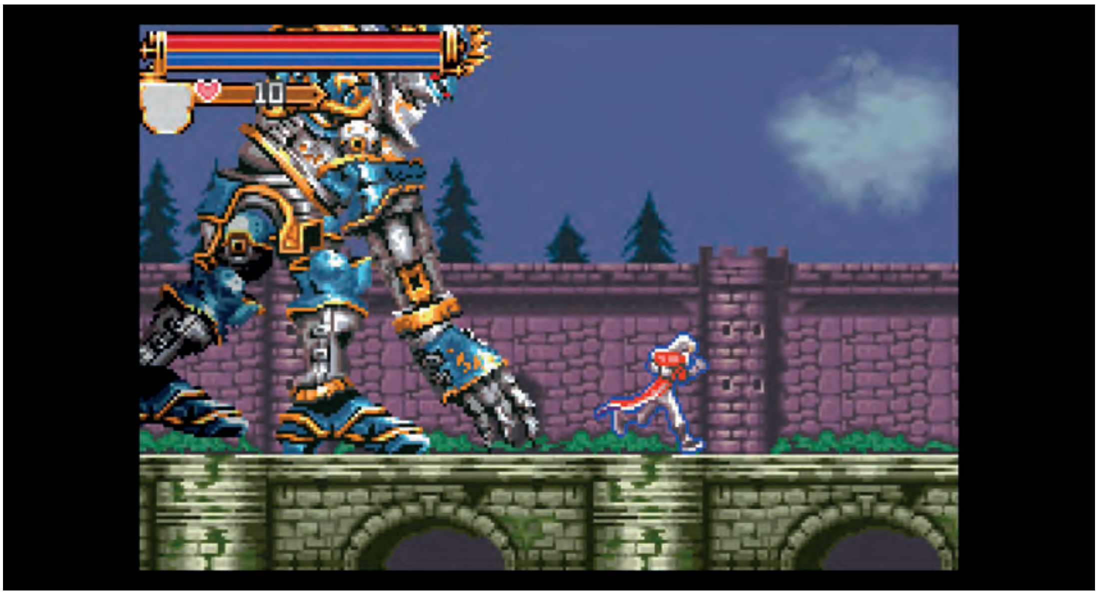
Paketin en ünlü oyunu ise daha sonra devamı bile gelen *Aria of Sorrow*. Metroidvania tarzının tekrara bağlamasının ardından AoS hem öykü hem de oynanış açısından getirdiği yeniliklerle seriye yeniden hayat vermişti. AoS'un en büyük özelliği de öldürdüğümüz canavarlardan edindiğimiz güçleri kullanabildiğimiz Tactical Soul özelliği. Bullet, Guardian ve Enchant olmak üzere 3 farklı kategorideki özelliklerden seçerek oyunculara kendi özgün setlerini kurma özgürlüğünü tanıyor. Şüphesiz bu 3 oyun arasından en taze hissettiren AoS zaten. Oyun bitince açılan Julius Mode'dan da ana oyun kadar keyif aldığımı belirtmeliyim.

Gelelim paketin sürpriz oyunu olan *Dracula X / Vampire's Kiss*'e. Bu oyunu yıllar önce oynadığımda sevememiştim, şimdi tekrar denediğimde de sonuç pek değişmedi açıkçası. Zira oyunun zorluk anlayışı tamamen dört bir yandan üstünüze düşman ve silah yağan (ve birçoğunda da tekte öleceğiniz) platform sekanslarından ibaret. Finaldeki Dracula



"Hayvanlar ateşten korkar" diyen kimdi, gelsin buraya...





« Bazı dertlerinizden gayet de kaçarak kurtulabiliyorsunuz...

savaşını bile sürekli aşağıya düşme tehlikesine karşı yapıyorsunuz yahu. Berbat bir oyun diyemem ama kesinlikle serinin en kötü oyunlarından biri.

Paketin sunduğu yeniliklere gelecek olursak açıkçası çok da anlatmaya değer bir şey var diyemeyiz. Bir kere Gameboy Advance oyunları yüksek piksel sayısına rağmen hayli düşük bir çözünürlükte olduğu için benim gibi kocaman LCD TV karşısında oynarsanız görüntü gerçekten de ilk bakıldığında kör edecek nitelikte oluyor. Özellikle karakter portrelerinde falan resim bütünlüğü kaybolup pikselleri sayar hale geliyorsunuz. Switch gibi nispeten küçük ekranlarda o kadar sıkıntı yaşamazsınız ama TV oyuncuları bir süre alışmakta zorlanabilir haklı olarak. İşin kötü tarafı Konami bu konuyla ilgili hiçbir şey yapmamış. En azından görüntüye ufak makyajlar yapacak filtreler bile yok.

Onun haricinde istediğiniz zaman kayıt alabilme ve R2 tuşuna basılı tutarak zamanı geri alabilme özellikleri mevcut fakat serinin ruhuna aykırı olduğunu düşündüğümden bu özellikleri hiç kullanmadım ben. Ayrıca oyunların 3 farklı bölge sürümlerini de seçip oynayabiliyorsunuz ama baştan belirteyim, öyle büyük farklar yok bölgesel sürümler arasında. Bir de oyunun ses kalitesini arttırdığını iddia eden bir High Quality Sound özelliği eklenmiş ama açıkçası ben çok da bir fark duyamadım.

En beğendiğim eklenti ise oyunların resmi artwork'lerine bakıp kitapçıklarını okuyabildiğimiz Galeri Modu oldu. Bu oyunları artık kutulu-kitapçıklı olarak satın almanın neredeyse bir maaşa mal olduğunu düşünürsek hoş bir özellik. Benzer şekilde paketteki oyunların müziklerini de dinleyebiliyorsunuz. Bir diğer kullandığım özellik ise ekranın sağında yer alan ve haritada yer alan önemli eşyaların takibini yapan koleksiyon özelliği oldu. Örnek vermek gerekirse, HoD'da yeni bir bölgeye girdiğinizde ekranın sağında 3 tane soru işaretli kutu yer alıyor ve siz büyü kitapları, Dracula'nın parçaları gibi önemli objeleri buldukça bu kutular dolmaya başlıyor. Çok da dişe dokunur bir şey değil ama ben sevdim.



Özetleyecek olursak, Castlevania Advance Collection serinin hayranlarını mutlu edebilecek fakat özünde hayli tembel bir iş. Yapılan eklentiler oyunları yeniden satın almanıza değecek şeyler değil. Zaten Metroidvania piyasası Castlevania & Metroid'in tekelinden çıkmış ve piyasada artık *Hollow Knight* gibi türün yeni başyapıtları varken modern oyunculara bu oyunlar çok da harika gelmeyebilir. Fakat yanlış olmasın, Vampire's Kiss haricinde paketteki oyunlar hâlâ atmosferi, müzikleri ve dünyasıyla dört-dörtlük Castlevania oyunları. Bakalım sırada hangi toplama paket var?

TÜR: Metrodivania / Aksiyon | **YAPIM:** Konami | **DAĞITIM:** Konami | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam (32tl), PSN (219tl), Switch (19 €)

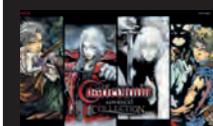
+

- **GBA'daki 3 oyun da serinin en iyilerinden**
- **Fiziksel olarak alması neredeyse imkânsız olan oyunları paket olarak alabilmek**
- **Galeri ve koleksiyon modu**

−

- **Tür çok ilerlemişken modern oyuncuları o kadar da etkilemeyebilir**
- **Eklentiler çok dişe dokunur şeyler değil**
- **Grafikler büyük ekranda gerçekten kötü gözüküyor**

7



Son Karar

Oyunların kalitesi tartışılmaz ama Konami'nin tembelliği can sıkıyor.


BACK 4 BLOOD

BAZEN TEKERLEĞİ BAŞTAN İCAT ETMEKTENSE LASTİK DEĞİŞTİRMEK DAHA İYİDİR

CAN ARABACI

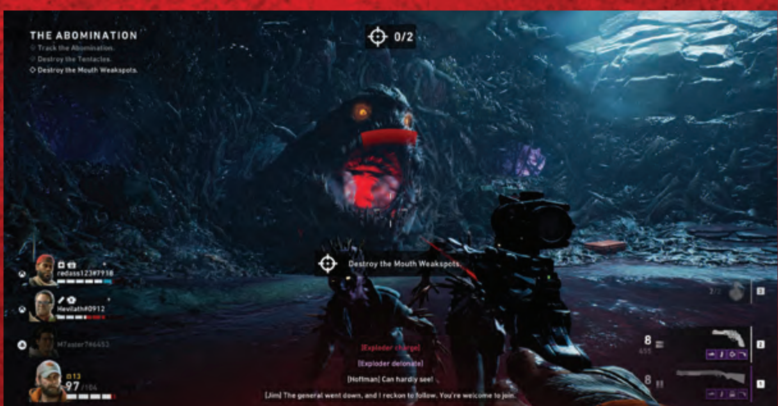
Bundan iki ay önce beta izlenimlerini yazarken Back 4 Blood'a dair minik de olsa endişelerim vardı. Ama tam sürümünü iyice sindire sindire oynadıktan sonra o minik endişeler yerini büyük ölçüde bir rahatlamaya bıraktı. Turtle Rock'ın Left 4 Dead 2'yi yaptıktan sonra Valve ile yollarını ayırışının ardından Evolve ile farklı şeyler denediğini ve çok da başarılı olamadığını görmüştük. Bu sefer tekerleği baştan icat etmeye çalışmak yerine "Biz buna lastik diye bir şey taksak ya aslında?" demişler ve ortaya farklı koşullarda Left 4 Dead 3 adıyla piyasaya sürülebilecek Back 4 Blood çıkmış!

Left 4 Dead oynadıysanız neyle karşı karşıya olduğunuzu gerçekten aşağı yukarı tahmin edebilirsiniz, çünkü yapımcıları aynı olunca Back 4 Blood'da öncülünün temel mekanik ve yapı taşlarından bolca beslenmeyi abes görmemiş. Aynı L4D'de olduğu gibi dört kişilik bir ekibimiz var; bu sefer zar zor hayatta kalmaya çalışan garibanlar değil de "Cleaners" yani Temizlikçiler adıyla parazitleri aktif ve organize şekilde temizleyen bir gruba dahil karakterlerimiz. Haliyle iş güruhlarla başa çıkmaya gelince L4D'dekilerden çok daha hazırlıklı ve tedarikliler.

Fort Hope isimli askeri üsse konuşlanan ekibimiz bir yandan buradan çeşitli operasyonlara katılıp sivillere yardım ediyor, hayatta kalmayı başarmış bir avuç insanın yerleşkelerine ikmal tedarik etmeye çalışıyor. Ancak daha çetin ve hazırlıklı olanlar sadece Temizlikçiler değil; parazitliler de daha bir çeşitli, daha bir ölümcül şekilde karşımıza çıkıyor bu sefer. Bu noktada Back 4 Blood'ın öncüllerinden en çok ayrıldığı noktaya geliyoruz işte: Kartlar ve desteler.

ZOMBİLERLE PİS YEDİLİ OYNAMAK

Hayır, bu öyle bir deste değil. Oynadığınız her maç size Supply Point, yani İkmal Puanı olarak geri dönüyor. Topladığınız bu ikmallerle belli yerleşimlere İkmal Hattı açmaya başlıyorsunuz ve bu da size çeşit çeşit skin, kart ve kozmetikleri kazandırıyor. Açabileceğiniz kartların sayısı 100'den fazla. Elinizdeki kartların 15 tanesini bir araya toplayarak yaptığınız desteler ise sizin oyun içinde ne kadar etkili olduğunuzu doğrudan etkiliyor. Mesela Holly için "Savaş Bıçağı", "Vahşi Savaşçı", "Savaş Hırsı", "Güm Güm" gibi yakın dövüşü destekleyen kartlardan oluşan bir deste yaparsanız, üzerinize akan güruhun ortasında durup hem kendinizi iyi-





Korkmayın, gözleri kızıl kızıl parlasa da lazer atma yetileri yok neyse ki... henüz.



E AMA BUNLAR ZOMBİ DEĞİL, UZAYLI?!

Left 4 Dead'deki zombilerin kaynağı "green flu" olarak da anılan bir virüstü. Back 4 Blood'da ise problemimiz doğrudan dünya dışı bir parazitten kaynaklı. "Devil Worm" yani şeytan kurdu adındaki bu parazit ilk defa Kanada'da keşfedilmiş ve incelenmek üzere bir laboratuvara gönderilmiş. Daha sonra artık nasıl bulaşmayı başardıysa hızla insanlara bulaşarak onları "The Ridden" adı verilen, bu zombimsi parazitlilere çevirmiş. Bu da bazı zombi dizaynlarının L4D serisinden çok daha grotesk ve yabancı olmasını açıklıyor.

GAYR-I RESMİ LEFT 4 DEAD 3



leştirip hem de parazitlilere toplu kıyım yapabilecek bir deste oluşturabilirsiniz. Betada bu deste mevzusu biraz gereksiz karışık gelmişti ama oturup şöyle bir göz gezdirerek kendi oyun stilinize rahatlıkla uyacak bir deste yapmak çok zor bir iş de değil. En kötü her zaman "Sürü Desteleri" kısmına girerek oradaki kart dizilimlerinden biraz kopya çekebilirsiniz zaten.

Hazırladığınız desteler ve seçtiğiniz karakterler oynayışınızı ciddi şekilde etkiliyor ama mevzu sadece bundan ibaret değil. Bir de oyunun acımasız ve dinamik yapay zekâsı "Yönetmen"in (Director) size karşı oynadığı kartlar var çünkü. O da her bölüm başında oynadığınız zorluğa göre değişen ve rastgele belirlenen "Çöküş" (Corruption) kartları oynuyor size karşı. Başta "Aman kuşlara alarm verdirtmeden bölümü bitir ki bonus vereyim" ya da "Bu bölgede saldırgan sürüler geziyor bak" gibi sizi çok da etkilemeyen kartlarla elini açmaya başlıyor ama çok geçmeden siz bölümlerde ilerledikçe "Bu arada bütün parazitlilerin zayıf noktaları artık zırhlı"dan tutun da "Her yeri öyle bir sis basacak ki, göz gözü görmeyecek!" gibi kartlarla hızla işin seyrini değiştiriyor. Bu da aslında Back 4 Blood'ın bölümlerinin rastlantısallığını ve tekrar oynanabilirliğini belirleyen etmenlerden birisi. Hem sizin hem de Yönetmen'in ortaya koyduğu kartlar, dinamik değişen başka koşullar, yanınızdaki oyuncuların yaptıkları derken bölümleri neredeyse hiç aynı şekillerde oynamıyorsunuz. Özellikle "Sis ne kadar değiştirebilir ki ya oynanışı?" diyen arkadaşlar şaşırmaya hazırlansın, zira biz Onur'la en son "Ya yine sis kartı geldi, lanet olsun ya" diye ağlaşıyorduk Veteran denemelerimiz sırasında. Gerçekten göz gözü görmüyor yahu!

BIÇAĞA DÜRBÜN TAKABİLİYOR MUYUZ?

Back 4 Blood'ın rastgeleliğini perçinleyen ve Left 4 Dead'e göre fark açan bir diğer özelliği silahları. Öncelikle silahların verdikleri tepkiler B4B'da çok daha keskin. İlk bölümlerde düz, standart silahlardan bulduğunuzu kullanmaya başlarken ilerledikçe daha yüksek kaliteli silahlar bulmaya başlıyorsunuz. Ancak siz yeşil kaliteli bir silah kullanırken mor kalitelisini bulduğunuzda otomatik olarak ona geçeceksiniz diye bir şey yok, çünkü elinizdeki silahın kalitesi kadar (ve hatta ondan bile çok) mühim olan bir diğer etmen de o silahın üzerindeki modlar. Üzerine taktığınız ya da hazır gelen modlar silahların kullanım şeklini çok değiştiriyor. İyi bir dürbün taktığınız Magnum'la adeta keskin nişancı tüfeğiymişçesine 50 metre



Çöküş kartlarının kimisinde koşulları karşıladığınız takdirde size güzel ödül verenler de oluyor, onlar da dikkatinizden kaçmasın...



BİR PLAYSTATION, BİR XBOX VE BİR PC AYNI OYUNA BAĞLANMIŞ...

Back 4 Blood'ın en güzel yanlarından biri de platformlar arası cross-play'e imkân veriyor olması. Böylece "Aa, sen oyunu PS5'e mi almıştın ama biz PC'de oynuyoruz ya" gibi durumların önüne geçiliyor ve herkes birlikte oynayabiliyor. Oyuna bağlanan oyuncuların portrelerinin yanındaki sembollerden hangi platformda olduklarını kolaylıkla anlayabilirsiniz.



ZOMBİ İÇ-DIŞ YIKAMA YAPILIR...

Back 4 Blood'a başlarken seçebileceğiniz 4 adet Temizlikçi mevcut: Evangelo, Walker, Holly ve Mom. Left 4 Dead'den farklı olarak bu karakterlerin her birinin uzmanlık alanları farklı, yani aralarında uçurumlar olmasa da bazı konularda bir karakter diğerinden daha öne çıkabiliyor. Aynı zamanda her karakterin grubun genelini de etkileyen bazı özellikleri var. İlk dörtlüye ek olarak ilk Act'in "The Devil's Return" bölümünü tamamladığınızda Doc, Hoffman, Jim ve Karlee'den oluşan ikinci bir dörtlüyü daha açıyorsunuz. Olur da açılmadılarsa paniklemeyin, zira solo olarak oynarken oyunun Achievement ve ilerlemeyi durdurma gibi garip bir huyu var. Online bir parti kurup aynı bölümü tekrar açarak bu ikinci dörtlüyü istediğiniz zaman açabilirsiniz yine.

Gelelim hangi Temizlikçi'nin masaya hangi özellikleri getirdiğine…

Evangelo: Solo bir şekilde kaptırıp gitmeyi sevenler için iyi bir karakter; özel zombilerin sizi tutma, kavrama, yapıştırma gibi yaka silktiren özelliklerinden yakasını kurtarabilme yeteneği var. Buna ek olarak kendi %25 daha hızlı enerji (Stamina) kazanırken takıma da %5 hareket hızı veriyor.

Walker: Eski asker Wallace, düşmanları zayıf noktalarından vurdu mu isabetliliğine %20 bonus kazanıyor, bir de üzerine +%10 hasar atma özelliği var. Takıma sağladığı +10 Can'ı da unutmayalım. Agresif oynamayı sevenler için ideal.

Holly: Holly aslında adeta Zoey'in B4B varyantı diyebiliriz. Eğlenceli, geek… ve silahlarına isim takmaya bayılıyor. Haliyle çivili baseball sopası "Dottie"yle birlikte her parazit öldürdüğünde 10 Stamina kazanma özelliğiyle ve %10 hasar direnciyle birlikte parazitli güruhun arasına daldı mı diğerlerinden güzel iş çıkartıyor genelde. Takıma kattığı +25 Stamina da cabası…

Mom: Ana şefkati gibi var mı? Bölüm başına düşmüş bir takım arkadaşını anında kaldırabilme yeteneğine sahip, üzerine bir de +1 Ekstra Takım Canı ve +1 Destek Envanteri ekliyor takımın hanesine.

Doc: Bölüm başına takım arkadaşlarının her birini 25 iyileştirebiliyor. Genel bütün iyileştirmelere de +%30 bonusu var, o yüzden Medkit'leri kendi başınıza kullanmak yerine Doc'a verip ona iyileştirtmek mantıklı bir hareket. Takımın genel Travma Direnci'ni de +%25 arttırıyor.

Hoffman: Hoffman için takımın "yürüyen cephaneliği" diyebiliriz. Öldürdüğü her parazitli için mermi bulma şansına sahip. Takımın toplam mermi kapasitesini +%10 arttırıyor ve saldırı envanterine de +1 ekliyor.

Jim: Vurduğu her zayıf nokta Jim'in verdiği hasarı %5 arttırıyor (%50 olana kadar) ancak hasar alırsa bu bonusu kaybediyor. Sağ tıkla nişan alırken %25 daha hızlı olmasının yanında takımın düşmanların zayıf noktasına +%10 daha fazla hasar vermesini sağlıyor.

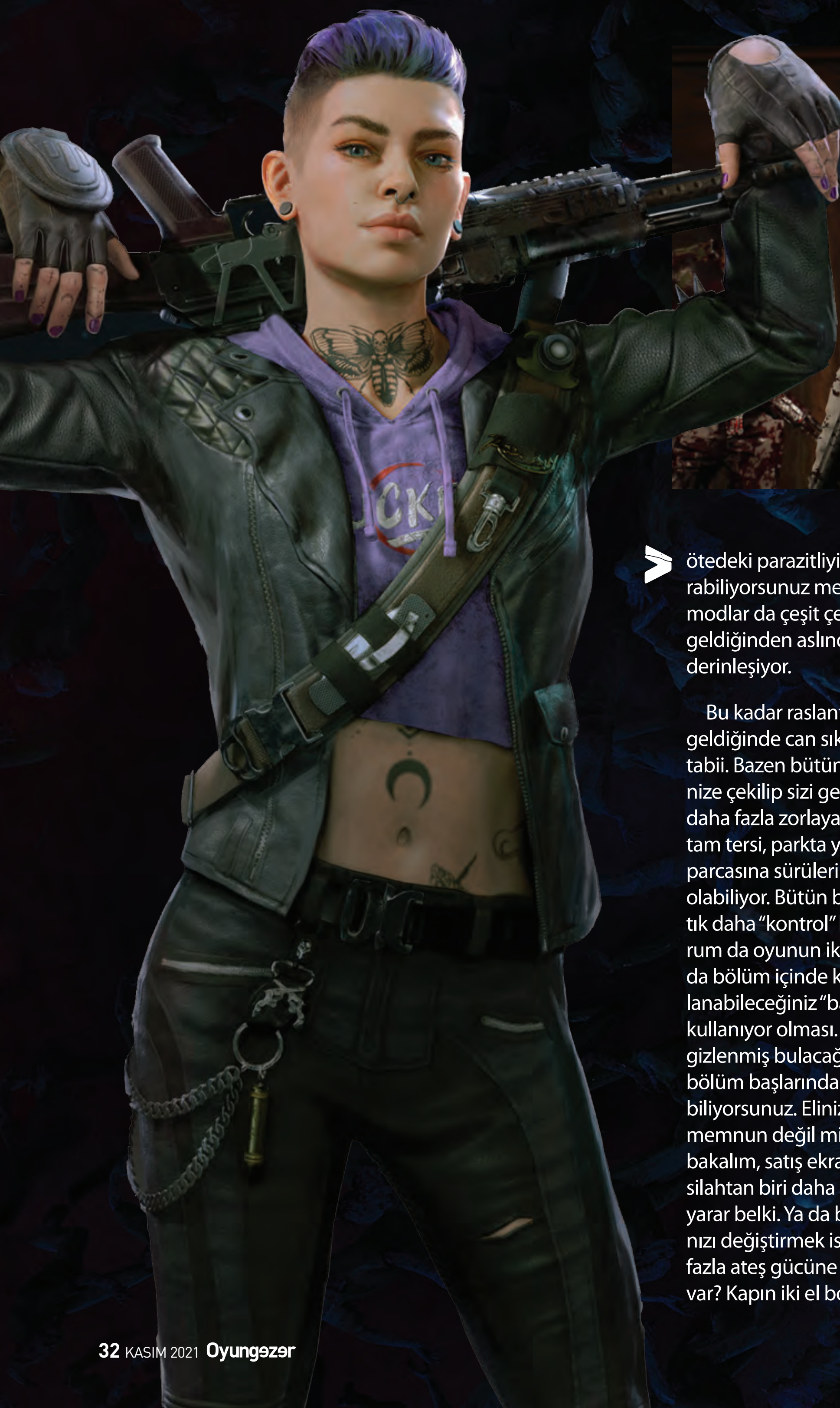
Karlee: Etraftaki tehlikeleri sezebilmesinin yanında oyuna Tool Kit ile başlıyor. +1 Hızlı Envanter ve takımın bir şeyleri kullanma hızına +%50 eklemesi de onu oynaması ilginç ve değerli bir karakter kılıyor.



SÜRÜ (SWARM) MODU

Tek kişilik senaryodan bunaldığınız ya da farklı tatlar aradığınız zaman oynayabileceğiniz bir PVP modu da B4B'da mevcut. Eh, Left 4 Dead'in PVP modunun da ne kadar popüler olduğu düşünülürse aksi garip olurdu zaten. Sürü modunda 4v4 şeklinde iki takıma ayrılıyor oyuncular. Bir grup ilk tur Temizlikçi olarak oynarken, diğer grup hangi tür parazitli olacağını seçerek onları avlamaya çalışıyor.

L4D'deki gibi senaryo haritalarını baştan sona oynamak yerine belli haritalarda dayanabildikleri kadar uzun süre hayatta kalmaya çalışıyor Temizlikçiler. Bir yandan da vakit geçtikçe Battle Royale oynuyormuşçasına daralıyor hareket edebildiğimiz alan. Sonuç olarak bütün Temizlikçiler öldüğünde ne kadar süre dayandıkları not ediliyor ve takımlar yer değiştiriyor. Az önce parazitli oynayanlar bu sefer Temizlikçi oluyor ve süreç baştan başlıyor. Bu turun sonucunda hangi takım daha uzun süre dayandıysa galibiyeti göğüsleyen taraf oluyor. Hızlı ve eğlenceli olmasıyla arada bir girip iki stres atmak için hoş bir yöntem olmuş ama uzun vadede daha farklı ve ilginç modlara ihtiyaç duyulacağı da ortada.





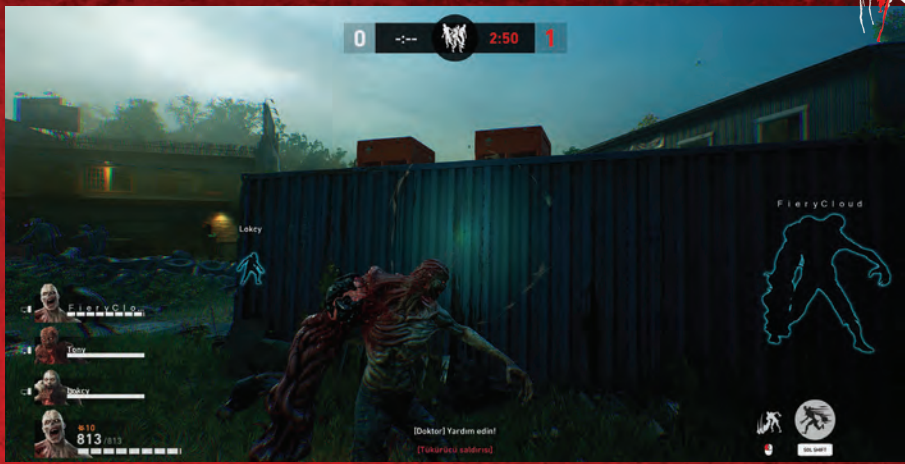
ötedeki parazitliyi kafadan vurabiliyorsunuz mesela. Tabii bu modlar da çeşit çeşit kalitede geldiğinden aslında mevzu iyice derinleşiyor.

Bu kadar raslantısallık yeri geldiğinde can sıkıcı da olabilir tabii. Bazen bütün kartlar aleyhinize çekilip sizi gereğinden çok daha fazla zorlayabiliyor ya da tam tersi, parkta yürüyüş yaparcasına sürüleri harcadığınız olabiliyor. Bütün bu sürece bir tık daha "kontrol" katan bir durum da oyunun ikmaller dışında da bölüm içinde kazanıp kullanabileceğiniz "bakır" birimini kullanıyor olması. Sağda solda gizlenmiş bulacağınız bakırlarla bölüm başlarında alışveriş yapabiliyorsunuz. Elinizdeki silahtan memnun değil misiniz? Bakın bakalım, satış ekranındaki iki silahtan biri daha çok işinize yarar belki. Ya da belki modlarınızı değiştirmek istersiniz? Daha fazla ateş gücüne mi ihtiyacınız var? Kapın iki el bombası oradan hemen. Ya da sağlığınız mı düşük? İyileştirin kendinizi biraz bakır harcayıp. Ha, cebinizdeki bakırı iyice biriktirip takımınızı güçlendiren bazı geliştirme kartları açmanız da mümkün tabii. Özellikle üzerinizde taşıyabileceğiniz ekipman miktarını geliştiren ve ekipmanların etkilerini arttıran geliştirmeleri es geçmemenizi tavsiye ederim.

Yer yer Acemi (Rookie) zorluğunda oynarken bile zorlandığınız yerler olacak muhtemelen. Tutup da Amansız (Veteran) ya da Kâbus (Nightmare) zorluklarını deneyecek olursanız saç baş yolacak hâle gelmeniz işten bile değil, zira Yönetmen her türlü pisliği yapmaktan geri kalmıyor ve daha kolay zorlukta etrafta bolca bulduğunuz bakırlar, ekipmanlar çok daha seyrek bir şekilde karşınıza çıkmaya başlıyor. Bu da sizi elinizdeki kısıtlı imkanların daha çok kıymetini bilmeye itiyor. Ama bir yandan da uyumlu ve iyi bir ekibiniz



Sağda solda bulduğunuz silahların kalitesinin yanında modları da büyük önem taşıyor.





varsa onlarla bu tecrübeyi paylaşmak da bir o kadar keyifli oluyor. Tabii her açtığınız bölümde sınırlı devam hakkınız olduğu da düşünülürse takımca "çelik gibi sinirler" kartına sahip olmanız ehemmiyet kazanıyor.

SİNEMATİK ŞEKİLDE ÇENESİ DÜŞENLER

Left 4 Dead iyiydi, hoştu ama hikâyesini çizgi romanlarla falan devam ettirdiğinden oyun dışındaki medyalarda da takip gerektiriyordu. Back 4 Blood ise 4 büyük perdeye ayrılan toplam 33 bölümden oluşuyor ve bu haritalar arasındaki hikâyesini doğrudan oyun içi sinematiklerle anlatıyor. İyi de yapıyor doğrusu, bu hem karakterlere biraz daha kişilik katıyor hem de sizi oyundan koparmadan anlatmak istediği şeyi anlatıyor. Hoş, hikâyesine zerre dikkat etmeden sırf "zombi" keserek de çok keyif alabilirsiniz oyundan ama neyle karşı karşıya olduğunuzu anlamak, Temizlikçilerin keyifli diyaloglarını takip etmek benim için oyunun keyfini arttıran bir unsurdu; o yüzden değinmeden geçmek istemedim.

Bölümlerin çoğu standart bir şekilde başlangıç noktasından bitişe gitmek üzerine olsa da arada beklentilerinizle oynayacak, ilginç ve değişik bölümler de serpiştirilmiş. Özellikle son bölüm ve son boss savaşı Left 4 Dead muadili oyunlardan alıştığımızdan farklı bir deneyim sunmasıyla bayağı hoşuma gitti. Zaten finaldeki sinematik de Turtle Rock'ın elindeki bu değeri güncel tutmaya devam edeceğine işaret ediyor. Önümüzdeki dönemde yeni hikâyeler, yeni Temizlikçiler ve hatta parazitliler içerecek güncellemelerin üzerinde olsun gözünüz.

Left 4 Dead 3'e asla kavuşamayacağız belki ama en azından artık "Olsaydı nasıl olurdu acaba?" diye merak etmemize gerek bırakmayacak bir örnek var önümüzde. Fiyatı çoğu platformda biraz tuzlu olsa da ilk günden Game Pass'e gelmiş olması ekibinizi toplayıp biraz parazitli temizlemek için güzel bir fırsat yaratıyor öte yandan…

TÜR: FPS | **YAPIM:** Turtle Rock Studios | **DAĞITIM:** Warner Bros Games
DİJİTAL İNDİRME: 249 TL (Steam), 599 TL (PS Store), Gamepass'e dahil | **YAŞ SINIRI:** 18+

+

- Yeniden oynanabilirliği yüksek
- Kart ve deste mantığı güzel kurulmuş
- Left 4 Dead ruhunu modernize etmeyi başarmış
- Karakterler arası diyaloglar yine çok keyifli
- Özellikle arkadaş grubuyla oynaması çok keyifli
- Türkçe desteği
- Gamepass'e dahil

−

- Rastlantısallık zaman zaman biraz dengesiz olabiliyor
- Mod desteği olup olmayacağına dair henüz bir bilgi yok
- Solo oynarken Achievement ve Supply Point kazanmayı kapatıyor

8



Son Karar

Kusursuz değil ama L4D'in ruhani takipçiliğini modern sistemler ekleyerek başarıyla yerine getirmiş.

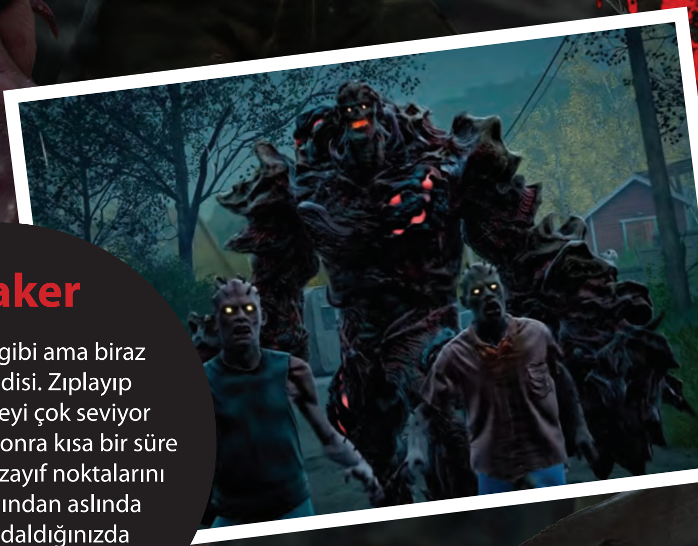
BİN BİR ÇEŞİT PARAZİTLİ VAR!

B4B'ın özel düşmanları ele alışı L4D'dekinden biraz daha kompleks. Bu da eğer aşina değilseniz biraz kafa karışıklığı yaratmaya yol açabiliyor. Öncelikle karşımıza en çok çıkacak "sıradan" parazitli var. Bunlar şeytan kurdu tarafından ele geçirilmiş düz "zombiler".

Bir de "özel" varyasyonlar söz konusu. Snitch ve Sleeper haricinde her birinin üçer alt türü bulunuyor. Genelde bu türler arasında menzilli ya da yakın saldırılar yapması ve zayıf noktalarının farklı olması gibi ufak ayrımlar var.

Tallboy-type

Sadece tek kolla ağırlık çalışmış sırık gibi uzun bu arkadaşlar dar alanlarda baş etmesi çok sıkıntılı bir tür olabiliyor zaman zaman. Sizi yakalayıp yerden yere vurmak gibi kötü bir huyları var ama yavaşlığını fırsat bilip fazlaca gelişmiş koluna odaklanırsanız pat diye ölüveriyorlar. (**Alt türleri:** Bruiser, Crusher, Tallboy)



Breaker

L4D'deki tank gibi ama biraz daha atik kendisi. Zıplayıp dibinizde bitmeyi çok seviyor ama zıpladıktan sonra kısa bir süre hareketsiz kalıp zayıf noktalarını açıkta bıraktığından aslında bütün takım daldığınızda indirmesi çok da zor olmuyor.

Reeker-type

L4D oynayanlar için Boomer demem yeterli; aramıza yeni katılanlar içinse şişmiş, iri yarı ama ağır hareket eden ve öldüğünde patlayan arkadaşlar olarak tasvir edebilirim kendisini. Zayıf noktaları karınlarında (Retch'inki kafasında) ama çok yakınlarındayken öldürmek istemeyebilirsiniz, aksi takdirde iç organları ve sıvıları üzerinize bulaştığından zombi güruhunu üzerinize çekme riski var. (**Alt türleri:** Retch, Reeker, Exploder)

Stinger-type

Bu arkadaşlar mutasyona uğrarken iki tane ekstradan kol kazanmış, oldukça çevik ve her fırsatta atlayıp zıplayan, duvarlara yapışan türden düşmanlar. Zayıf noktaları genellikle göğüslerinde oluyor, o yüzden gördünüz mü tetiğe asılın direkt. (**Alt türleri:** Hocker, Stalker, Stinger)





Snitch

Aslen kör olan bu Ridden türü sese duyarlı ve eğer yerinizi tespit ederse vay halinize! Çığlık atarak en yakın güruhu üzerinize çekiyor. "Hızlıca işini bitiririz o zaman" doğru cevap ama ilerleyen bölümlerde mutasyon kartlarıyla güçlenmiş hali hızlıca işini bitirseniz de güruhu çağırıyor. O yüzden tam bir baş belası.

Hag

Witch'i hatırladınız mı? Onun B4B şubesi Hag işte. Mantık yine aynı; nadir çıkıyor, kendi halinde dolaşırken birisi yoluna çıkar veya saldırırsa yarınlar yokmuşçasına o kişiye odaklanıp yakalıyor ve midesine indirmeye başlıyor. Yakaladığı Cleaner'ı yedikten sonra da yeri kazıp kaçmaya çalışıyor. Görürseniz saldırmadan iki kere düşünün. Yenmeyi başarırsanız bonus ödül kazanıyorsunuz ama.

Sleeper

Siz yakınlarına gidene kadar duvardaki yuvalarında sessizce bekleyen bu arkadaşlar, siz menzile girer girmez çığlık atarak üzerinize atlayıp sizi mıncıklamaya başlıyor. Yapımcılar da fırsat bu fırsat diye hep böyle en olmadık, en oyuncuların fark etmeyeceği yerlere konuşlandırmışlar. O yüzden her köşeyi tarayarak ve yavaşça dönmezseniz bu arkadaşlarla çok geçmeden tanışırsınız.

Bunların da üstünde teşrif ettiklerinde ekranın üstünde kocaman kendi sağlık barlarını da getiren "boss" tipi düşmanlarımız var. Zaman zaman birlik olup hep beraber geldikleri de oluyor. O ana kadar "Ne güzel ve organize ilerledik be" diye gurur duyduğunuz takım arkadaşlarınızın kafası kesilmiş tavuk gibi sağa sola koşturmaya başlaması da (nedense) aynı ana denk geliyor.





Ogre

Karşınıza en çok çıkacak boss tipi. Tam bir mermi süngeri olmasının yanında sizi bir oraya bir buraya fırlatması da büyük sıkıntı. Dövüşmek zorunda kalırsanız kendinden koparıp size fırlattığı topçukları havada vurabildiğinizi hatırlatayım. Aynı zamanda Flashbang atarak sersemletmeniz de mümkün. Canının %50'sini indirdiğinizde yeri kazıp bölümün sonlarına doğru tekrar karşınıza çıkmak gibi kötü bir huyu var.

Abomination

Oyunun son boss'u. Onu da kendiniz görün artık canım, o kadar sürprizini bozmayayım :)

ONUR'DAN

HAYATTA KALMA TAKTİKLERİ



■ "Acemi" (Rookie) ismine alınıp bizim yaptığımız gibi Amansız (Veteran) zorluğunda başlamaya kalkmayın, oyun zor arkadaşlar ve ilerledikçe yeni parazitli tiplerini de tanıtarak daha da zorlaşıyor. Acemi'de bolca puan kasıp sağlam bir deste hazırlamadan Amansız'a girerseniz boşu boşuna kafanızı duvarlara vurursunuz. Biz yaptık oradan biliyorum.

■ Oyunda iletişim önemli ancak her zaman için arkadaşlarınızdan oluşan bir takım toplayamayabilirsiniz. Bu durumda etrafta kilidi açılacak kapı, alınmayı bekleyen kart, diğerlerinin görmediği bir Mutasyonlu görürseniz "Q" tuşu ile işaretlemeyi ihmal etmeyin. C tuşuna basılı tutarak daha spesifik komutlar da verebilirsiniz.

■ Oyunda TAB'a basarak üzerinizdeki silahları, eklentilerini, cephanenizi ve paranızı, bir yan sekmeye geçerek de aktif kartların listesini görebiliyorsunuz.

Fark etmeyebileceğiniz şeyse para veya cephanenizin üzerine tıkladığınızda yere bırakabiliyor oluşunuz. Görevin başında alacağınızı aldınız ve paranız mı arttı? Dükkândan takım geliştirmeleri alsın (veya fakir ölmesin) diye bir takım arkadaşınıza bağışlayabilirsiniz. Cephane de değiş tokuş edebilirsiniz. *(Onur bunu yazarken muhtemelen benim "Rifle Ammo'm bitti! Niye etrafta hiç Rifle Ammo yok?!" yakarışlarım kulağında çınlamıştır. -Can)*

Alet Takımı (Tool Kit) aşırı işe yarayan bir şey. Kilitli odaların kapılarını açmaktan alarmlı kapıları sessiz geçmeye, hatta görevde üzerinize güruhu yollayan birtakım engelleri (örneğin ilk bölümdeki asma köprü) risksiz açmaya kadar pek çok işe yarıyorlar. Mutlaka takım olarak üzerinizde aynı anda birden fazla bulundurun. Hazine odası olmadığını bildiğiniz bölümlerde de (örneğin son bölüm) Şok Cihazı (Stun Gun) işinize çok yarayacaktır.

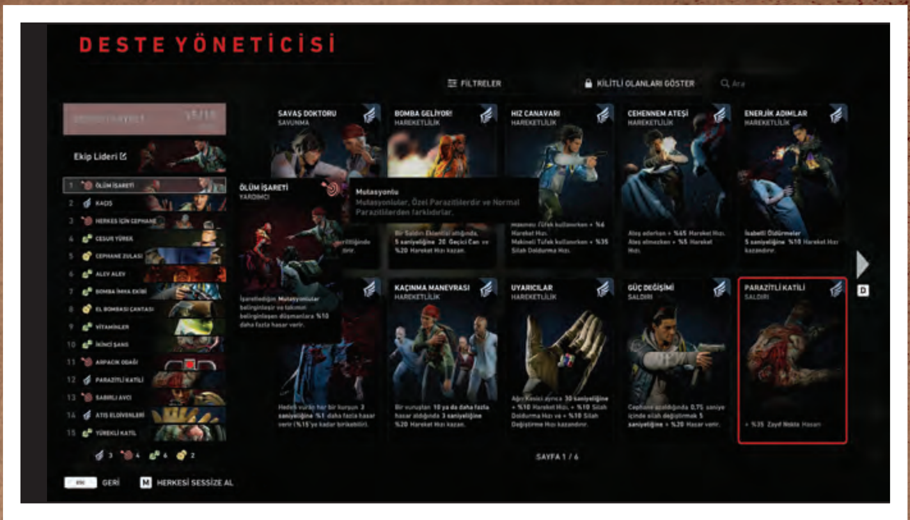
■ Ha, bir de düşmanların zayıf noktaları normalde kırmızı ama rengini değiştirebiliyorsunuz. Eğer daha iyi gördüğünüzü düşündüğünüz bir renk varsa (veya renk görüş eksikliğiniz varsa) ona göre ayarınızı "Oynanış" sekmesinden yapın.

■ Alarmlı kapıların alarmlarını Alet Takımı kullanmadan deaktive etmenin bir yolu var: Arkalarındaki parazitliler. Elbette her alarmlı kapının ardında zombiler olmuyor ama varsa, kapının yanındaki duvara ateş ederek onları varlığınızdan haberdar edebilirsiniz. Bu noktada kapıya ilk fiskeyi onlar vururlarsa alarm deaktive oluyor. Bu olduğunda kapıyı açabilir/kırabilirsiniz.

■ Oyundaki kargaları ürküttüğünüzde çıkardıkları gürültüyle üzerinize sürüyle parazitli çektikleri ilk öğrendiğiniz şeylerden olacak. Acemi zorluğunda bu çok da büyük bir problem yaratmıyor ancak Amansız ve Kâbus (Nightmare) zorluklarında karga ürkütmek yaşam ile ölüm arasındaki farkı belirleyebilen bir şey. Eğer tam yolunuzun üzerinde kargalar varsa ve onlardan kurtulmak için yanıp tutuşuyorsanız ya flaş ya da el bombası sallayın, ciyaklayamadan ölecekler. Molotof kokteylinin ise bu işlevi yok ne yazık ki. *(Tecrübenin konuştuğu nasıl da belli -Can)*

■ Travma hasarını iyileştirip efektif sağlık barınızı tekrar büyütmek için kullanabileceğiniz tek şey güvenli odalarda veya etrafta rastgele bir şekilde karşınıza çıkan İlk Yardım İstasyonları. Sağlık Paketi veya





Bandaj kullanmak travma hasarını iyileştirmiyor.

■ Oyundaki destenizi hazırlarken dikkat etmeniz gereken nokta, koyduğunuz kartların sırası. Zira hangi sırada koyarsanız, oyun size başlangıç kartlarınızı o sırada verecek, size seçtirdiği ekstra kartları da yine bu sıraya göre belirleyecek. Ayrıca duruma göre deste yapmayı da unutmayın, örneğin Dayanıklılık çoğu bölümde önemli bir istatistik ama nispeten sabit durup savunma veya bölüm savaşı icra ettiğiniz görevlerde yerine başka şeyler alabilirsiniz.

■ Oyundaki kartların ciddi bir kısmı bir özelliğinizi geliştirirken bir başkasını düşürüyor veya komple kapatıyor. Bunlardan Şarjör Birleştirici ve Motosikletçi Kaskı gibi kartların götürüsü, yakın Dürbün Görüşü (ADS) özelliğini kapatmak. Ancak bu kartları alırsanız dürbün eklentilerini komple görmezden gelmeyin. Ekstra Zayıf Nokta Hasarı veren dürbünler belden ateş ederken de işe yarıyor, bulunca takın direkt.

■ Flaş bombası düşmanları sadece sersemletmiyor, aldıkları hasarı da artırıyor. Kodamanlar için kullanmayı düşünebilirsiniz.

■ Botlar sağlık istasyonlarını bedava hakları harcamadan kullanabiliyor. Onları buna itmek için sağlık istasyonlarını "Q" ile işaretleyin, laftan anlamadılarsa bir daha, bir daha işaretleyin.

■ Şarjör doldurma hızı bonusları, Phoenix ve 870 Express gibi silahlardaki sürgü çekme animasyonunu da hızlandırıyor. Bu yüzden bu ve benzeri silahlarda ateş etme hızınızı da artırıyorlar.

■ Silahların renklerinin yarattığı fark sabit değil. Kimi silahın Beyaz versiyonu ile Mor versiyonu arasında %30 hasar farkı varken, kimisinde bu fark neredeyse %100 olabiliyor. Buna bağlı olarak bazı silahların "üst rengini" bulmak eklentilerinizden vazgeçmeye değmeyecekken, bazıları için değiyor. Kurduğunuz desteye ve favori silahlarınıza göre şu adresten detaylı araştırmanızı yapabilirsiniz: https://statty.net/

■ Oyundaki hasar hesap kitap sistemi biraz ilginç. Zayıf noktalarından vurmak normal parazitlilerde hasarınızı ikiye katlıyor örneğin ama normalde 40 vuracaksanız kafaya sıktığınızda 80 vurmuyorsunuz. İki kere 40'lık hasar vuruyorsunuz ve bunlardan biri normal hasar, diğeri "Zayıf Nokta Hasarı" sayılıyor. Peki, bunun yarattığı fark ne? "%10 Zayıf Nokta Hasarı" bonusu veren bir kart seçtiğinizde, oyun bunu (40+40)x1.1 olarak işlemiyor. (40x1.1)+40 olarak işliyor, yani toplam hasar kazancınız %5 oluyor. Ayrıca özel parazitlilerde zayıf nokta hasarı tipten tipe değişiyor.

■ Yukarıdakiyle bağlantılı olarak oyunda pek çok farklı hasar bonus tipi olduğunu ve bunların etkilerinin değişik hesaplandığını da bilin. Örneğin Yakın Dövüş Hasarı'nı artırırsanız hem normal hem de Zayıf Nokta Hasarı'nız artacaktır. "Kurşun Hasarı" da aynı şekilde ama spesifik silah türlerinin bazılarının hasarları bu şekilde işlemiyor. "Tekli Deste" hazırlama kısmına girerseniz oyunu tek başınıza oynamak istemeniz halinde bütün kartların açık olacağını göreceksiniz. "Bilgi Güçtür" kartı vurduğunuz hasarı gösteriyor. Bunu denemek istediğiniz kartlarla beraber seçip solo bir oyun başlatarak kapıdan parazitli vurup hangi kartın ne kadar hasar getirisi olduğunun testini kendiniz yapabilirsiniz. Aynı hasar tipinden bonusları toplamak yerine farklı hasar tipi bonuslarını biriktirmek de daha faydalı olacaktır. Not: "Bilgi Güçtür" kartını en alt sırayı 9. tamamlayışınızda açacaksınız.

■ Oyundaki silahların "delici güç" değerleri var. Her silahın temel delici gücü farklı (az yukarıda verdiğim adresten kontrol edebilirsiniz bunu da) ve "Mermi Tesiri" istatistiği aslında silahın delim gücünü artırıyor. Mermilerin düşmanları delişi ise delip geçilen düşman başı -%25 hasar şeklinde işliyor. Yani bir silah 100 hasar vuruyorsa ve %100 delici güce sahipse, kurşunu ilk parazitliyi deşip geçtiğinde ikinciye 75, onu da delip geçtiğinde üçüncüye 50 vuracak demek. Mermi tesiri zırhlı parazitlilere karşı bir hasar bonusu da sunmuyor maalesef, o yüzden bu istatistiği çok da coşturmanıza gerek yok.

-"Paragözler" kartının açıklamasında "Takımın her Bakır yağmaladığında fazladan 5 tane daha kazanarak 100 taneye kadar biriktirebilirsin" yazıyor ama aslında olan bu değil, zira oyunda zengin olmanın yolu bu karttan geçiyor. Aldığınız her Bakır "tutamında" sabit +5 almıyorsunuz. İlk topladığınıza +5, ikinciye +10, üçüncüye +15 diye gidiyor. Yani oradaki 100 tutam başı maksimum bonus. İlk aldığınız kartlardan bir tanesi bu olursa para sıkıntısı çekmeyeceğinizi garanti ederim. Yine de bir kişide "Bakır Hurdacısı" kartı olsun ki rahat rahat bulup toplayın.
Not: "Paragözler" kartını en tepe sırayı 5. tamamlayışınızda açacaksınız.

(Son beş ipucu, SwingPoynt isimli kanalın videolarından alınma; daha detaylı açıklamaları için kanaldaki ilgili videoları seyredebilirsiniz.)









HOT WHEELS UNLEASHED

Sence Hot Wheels araban Çılgın Sharky'den kurtulabilir mi?

AYGEN GÖRİŞ

Sonunda rahat kontrolleriyle keyif alabildiğim bir arcade yarış oyunu! Ben çok aceleci bir insan olduğum için durağan oyunlarda inanılmaz sıkılırım. Heyecanı yüksek ve bol klavye parçalamalı oyunlara da bayılırım. *Hot Wheels Unleashed* daha piyasaya çıkmadan "Bu oyun sanki baya iyi gözüküyor ya??" demiştim; kısmen yanılmamışım. Pist tasarımlarıyla, arabaların modellemeleriyle ve oyun içi renk paletiyle yerinde bir oyun olmuş ama yetersiz olmuş.

Uçmalı kaçmalı güzel pistlerde yarışmak epey eğlenceli. Yalnız bir süre sonra insan farklı bir deneyim yaşamak istiyor. Tek tip yarışlardan ziyade farklı oyun modları da bulundurmuş olsaydı tekrardan uzaklaşıp iyi bir deneyim sunabilirdi. Maalesef dümdüz bir yarış oyunu olmaktan çok öteye gidememiş. Halbuki insanlarla turnuvalar düzenleyebileceğiniz mükemmel bir Multiplayer tecrübeye dönüşebilirdi. Açıkçası bu kadar kısır kalarak potansiyelini düşürmesine üzüldüm.

Aaaaa bu araba da mı varmış oyunda?!

Bugüne kadar binlerce farklı modelde araç üretmelerine karşın oyunda sadece 66 model araba mevcut. Bu araçlar rastgele açtığımız kutular sayesinde elde ediliyor. Kutuları yarışlardan kazandığımız parayla (ki para o kadar kolay birikmiyor) satın alabildiğimiz gibi bazı yarışlarda ödül olarak da sunulabiliyor. Çıkan araçlar tamamen rastgele olduğu için bazen aynı araç çıkabiliyor. Bu araçları ister satabiliyor ister parçalara ayırıp diğer araçlarımızı geliştirmekte kullanabiliyoruz. Ama DeLorean gibi "Legendary" sınıfındaki araçlar zaten son seviye olduğu için onlar bu konunun dışında kalıyor elbet. Yanlış duymadınız "DeLorean"! Batmobile, Turtle Van gibi bazı ikonik araçların olması da içinizdeki koleksiyoncuyu harekete geçirecek. TOPLA ABİCİM, TOPLA TOPLA!

Her aracın farklı özellikleri bulunması sebebiyle araçları kullanmayı öğrenmek

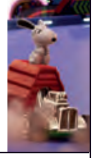
Pist inşa ediyoruz ama nereye?

Birer oyuncak olduğumuz için boyutlarımız da buna göre. Dolayısıyla gerçek bir oyuncak gibi beş farklı odada pist kurulumunu yapabiliyoruz. Bunlar bodrum, üniversite, garaj, kaykay pisti ve bir gökdelen.

Bu odalar kazandığımız parayı harcayarak özelleştirilebiliyor. Ama oyunun akışı o kadar hızlı ki gözümüz pistten başka bir şey zaten görmüyor. Görmediğimiz bir şey için (mesela duvarların rengi) para harcasak ne harcamasak ne… Parayı kutu açmaya harcamak daha mantıklı.



Şansıma oyunda rastgele kazandığım ilk araba DeLorean oldu



de önem arz ediyor. Zaten kontrollerin basitliği ve oynanışın rahatlığı sayesinde bu konuda zorlanmayacaksınızdır. Oyunda bir viraj alma var ki inanılmaz tatmin edici. Ama bunu çöp kamyonu gibi araçlarda yüksek hızda denemenizi önermem. Yani amaç pistten devrilerek düşmek değilse…

İşte buna kaza derim!

Bildiğiniz üzere Hot Wheels'ın pistlerinde birden fazla pist eklentisi var. Şu eski reklamlardaki Çılgın Sharky gibi. Bunun ejderhalısı, yılanlısı, fırlatmalısı falan derken yine yüzlerce parçayla özelleştirilebilir çeşitli parkurlar yapma imkânı mevcut. Bu kadar çeşitliliğinin içinden oyuna üç beş taneyi seçip koyarak gözümüzü boyamaya çalışmışlar sanıyorum. O yüzden gelişimini tamamlayamamış bu modun üzerine bir çizgi atıyorum maalesef. Bunun yanında arayüz gamepad için dizayn edilmiş. Kullanımı o kadar zor ki klavye kullananların bu işkenceye maruz kalmak isteyeceğini sanmıyorum. Bir orta yolu bulunamaz mıydı bu olayın ya? Vallahi bulunabilirdi sanki. Her ne kadar dizayn etme fikri kulağa harika gelse de pek heveslenmeyin, PC'ler için çöp olmuş bir özellik. Şimdilik…

Peki parkur yapma merasiminde bizi neler bekliyor? düz pist parçalarının yanında takla attıran, yer çekimine meydan okumamıza yarayan manyetik bölümlü parçalar, boost yaptıran şeritler ya da hız düşüren engeller ve turbo yiyiciler ile güzel bir parkur dizayn edebilme imkânı. (Yapabilirseniz…) Parkuru ister başlangıç ve bitiş olarak ister tur atma konseptiyle ayarlayabildiğiniz gibi istediğiniz yönde ve uzunlukta rahatlıkla bükerek şekillendirebileceğiniz için bulunduğunuz odada istediğiniz gibi serbest olabilirsiniz.

Pist oluşturmanın bize vereceği azabı bir kenara bırakırsak, var olan standart pistlerin tasarımları da gayet yerinde ve güzel olmuş. Dizayndaki kritik noktaların varlığı hataya yer vermezken, bazı noktalarda hızınız hesaba katılarak yapılmış dönemeçler ve taklalar ile oyun sorunsuz ilerleyebiliyor. Hani bazen bir oyuna girersiniz ve o akar gider ya, hah işte tam olarak bu. Oyun akıp gidiyor. Turlar ne zaman bitiyor, öbür tura ne zaman geçtiniz anlamıyorsunuz bile. Ama yine bir şey söyleyeceğim: PİST SAYISI O KADAR AZ Kİ, YİNE YETMEMİŞ! Şu oyunda geliştirilecek o kadar çok şey var ki… Herhalde amaç oyuncakları satabilmek olunca çıkabilecek oyun da maksimum bu kadar oluyormuş.

Multiplayer'ı iyileştirin (N'olur)

Bu arada oyunda Multiplayer özelliği mevcut lakin hiç zevkli gelmedi bana. Hiçbir ayarlama yapılmadan (kaç tur vs. gibi) dümdüz daldığınız bir grupta yarışa başlamaya çalışıyorsunuz. Bir yandan laglı araçların enkazında boğuşurken bir yandan da oyundan çıkış yapmış araçların yol ortasında kalışları bizleri zora sokuyor. Bunlar için sıkıntı demek istemiyorum aslında. Manevra yapmak basit olduğu için onları sanki birer engelmiş gibi düşünebiliyoruz. Benim en takıldığım nokta oylama sonucu seçilen pistler. Kullanıcılar oyun çıkar çıkmaz uğraşıp pistler oluşturuyorlar ve ne hikmetse herkes oylamada bilmedikleri bu rezalet pistlerde yarışmak için yanıp tutuşuyor. Sonuçta el âlemin deneme usulü yapmaya çalıştığı kötü pistlerde yaşam mücadelesi veriyoruz. Çok keyifsiz. Ona bir el atıp zaten az olan standart pistlerde yarışmak için ayrı bir ayar falan mı atsaymışsınız acaba?

Şimdi insanların pistlerine laf ediyorum ama düşününce adamlar benim bu kadar eleştirime rağmen iyi kötü yapmış; helal olsun. Yine de bu pistler benden uzak dursun diyorum ve kafayı bununla kırabilecek insanların güzel pistlerini beklemek üzere yazımı burada bitiriyorum.





Oyunun en sinir bozucu şeyi aha şu! Tipine bak..........

TÜR: Yarış | **GELİŞTİRİCİ / YAYINCI:** Milestone | **DİJİTAL İNDİRME:** 199 TL (Steam)

+

- Geri plana atılamayacak bir eğlence deneyimi sunuyor
- Split Screen özelliği
- Pist yapabilmek
- Araç kontrollerinin verimli oluşu

–

- Haritaları az
- Sadece iki oyun modu var
- Fiyatı yüksek
- Crossplay yok
- İstenilen aracı kazanabilmek sadece şans işi

7.5



Son Karar

Her şey güzel, içerik az. Oyundaki bu dengesizliğin oyunun önüne geçmesine izin vermek istemiyor ve ona bir şans verebilmeyi diliyorum. Şimdi değil ama daha sonra indirimdeyken satın almak sizi pişmanlıklardan kurtarabilir.



CRYSIS REMASTERED TRILOGY

Maksimum acı diyecektim ama Max Payne'e ayıp olurdu.

OĞUZ ERDOĞAN

İnsan hayatında bazen elde edemeyeceği şeylere büyük bir gıpta ile bakar. Kemal Sunal›ın meşhur Tokatçı filmindeki ana karakterimiz Osman›ın cama ekmek bandığı sahneyi hatırlarsınız. İşte benim ekmeğim Pentium 4 işlemcili 2001 model eski bilgisayarım, orada dönen tavuklar ise Crysis'ti bir zamanlar. Yeni bir bilgisayar alana kadar hep gıpta ile baktım muhteşem gözüken Crysis'e. Zaten yeni bilgisayar alınca da hemen yükledim ama bu sefer beni o kadar da etkileyemedi, çünkü hem beklentilerimi arşa çıkarmıştım hem de ben oynayana kadar daha güzel tonla oyun çıkmıştı. Yine de sadece bir oyuna duyulan merak ve gıpta duygusu bile Crysis'i çok özel bir yere koydu benim için.

Serinin diğer iki oyununu döneminde oynadığım için çok fazla beklentim yoktu; aldığım keyif biraz daha yüksekti. Üçüncü oyundan sonra neredeyse dokuz sene geçti ve cilalayıp piyasaya sürme furyası nihayet Crysis'e de sıçradı. Ancak her cilalı sürümde olduğu gibi bu yeni üçlemenin de yapabildiği az yapamadığı çok şey vardı. İlk oyundan itibaren sırayla tekrar bitirdim üçünü de ve şunu fark ettim ki lise yıllarında o her gördüğümde oynayamadığım için beni üzen Crysis'e hak ettiğinden çok fazla anlam yüklemişim. Bu yenilenmiş sürüm beni zaman zaman nostaljiyle ve cilasıyla etkilese de çoğu zaman ekmek içi gibi yavan bir tat bıraktı. Döneminde başyapıt sayılan oyunların bugün böyle sorunlu şekilde cilalanıp yeniden piyasaya sürülmesi ise oyun sektöründeki en can sıkıcı konulardan biri haline gelmiş durumda.



Ada hâlâ güzel olmasına güzel de, bilgisayarı o kadar kastıracak ne var burada diye düşünüyor insan yine de...

Abi bu Crysis'i açar değil mi?!

Dünyanın büyük bir çoğunluğunda Kuzey Kore ile ilgili tuhaf düşünceler var. Özellikle Amerika'da baya bir insan Kuzey Kore'den korkuyor, bu biraz da insanoğlunun bilinmeze olan korkusu olabilir. Crysis de ilk çıktığı zaman buradan yakalamıştı bizleri. Bir bilinmezden diğerine uzanan kısa bir serüven. Kısa diyorum çünkü ilk oyun ortalama dokuz-on saatte bitiyor ve devam oyunu için bolca malzeme bırakıyor.

Crysis'in döneminde en sağlam bilgisayarlarda bile yüksek ayarlarda tam randıman verememesine alışığız ama artık 2021 yılına geldik. Halen benzer sorunları yaşamak sinir bozucu. Tamam bazı yerlerdeki grafikler gerçekten kendini aşmış ve harika gözüküyor ama oyunun genelinde büyük bir değişiklik yok. RTX ve DLSS destekleri bile oyunu kurtarmaya yetmemiş. Üstüne bir de yapay zekâ ve düşman çeşitliliği de aynen korununca modern dönemde oynaması epey darlayan bir oyun çıkmış





karşımıza. İlk yarısında Kuzey Kore birlikleriyle savaşıp bir anda Nanosuit'i görece kolay düşmanlar üzerinde test etmek yine eğlenceli bir deneyimdi. Ancak ikinci yarısından itibaren uzaylılar işin içine girince biraz daha yenilik görmek iyi olurdu. Ne bileyim en azından bölüm sonu düşmanları için bir değişiklik yapsaydınız.

14 sene önceki buglar ve yepyeni, taze buglar ile birlikte cama ekmek banmaktan ziyade bozuk tavuktan zehirlenmemeye çalıştım Remaster versiyonunda. Cilalı grafikleri yine randıman vermekte zorlanırken sıkça "Acaba ne zaman oyun çökecek de son kayıt noktasından doğacağım?" diye kara kara düşünürken buldum kendimi. Yine de oynanış olarak bazı yenilikler işi biraz kolaylaştırmış. Nanosuit modları arasında otomatik geçiş yapabilmek durumu oynanışı sandığımdan daha fazla geliştirmiş. Lakin vuruş hissiyatı o kadar kötü ki silah kullanmak büyük bir eziyet. Zaten çoğu zaman mermiler istediğiniz yere gitmiyor bile bunu çözmek için her silaha keskin nişancı dürbünü takmak bir çözüm ama yakın aksiyon sahnelerinde biraz sinirleriniz hopluyor. Özetle Crysis 1'in cilalı sürümü maksimum hayal kırıklığı ve minimum zevk ile geçiyor.

Karadenizli Chino ve 40 Uşaklar

Crysis oyunlarını peş peşe oynayınca benim beynimdeki nöronlarda da bolca arıza meydana geldi. Neyse ki sıcak bir çayın gideremeyeceği kadar ciddi bir sorun yok. Zaten Crysis 2'nin tek güzel yanı da yine Karadeniz'den

Switch'te durumlar nasıl?

Zamanın ne kadar hızlı geçtiğini anlamanın en kolay yolu benim için artık bu Remaster'lar oldu. Yeni nesil oyunları ve harika grafiklerini aklım alıyor ama eski dönemin bilgisayar öldüren o efsanevi oyunlarını bir "el konsolunda" görmek üzerinden ne kadar zaman geçerse geçsin alışabileceğim bir durum sayılmaz. Crysis'lerinse gerçek anlamıyla "güzel yaşlandığı" gerçeği de mevcut. İster tropikal bir orman olsun isterse de New York... Dönemi fark etmeden Crysis halen oyuncuları harika grafikleri ile kendine çeken, ardından döneminin çok ötesinde oynanışıyla başından kaldırmayan o oyun olmayı başarıyor.

Nintendo Switch Crysis'i kaldırır mı sorusunu Remastered'ın ilk oyunu çıktığında yanıtlamıştık aslında. Daha iyi dokular ve düzenlemelerle dolu "Crysis 1 Remastered" sadece harika gözükmekle kalmıyor yağ gibi de akıyordu. Crysis 2'deyse bildiğiniz üzere tropik bir ada yerine karşımızda New York var. Bir ormana kıyasla şehri görselleştirmenin farklı zorlukları var. Oyuncunun gezebileceği bölgeler Cryisis 2'de daha sınırlı olmasına rağmen etkileşime girilebilecek çok fazla detay ve çok katlı yapılar mevcut. Dolayısıyla hem iç mekân hem de dış mekân derken zavallı Switch'inizin bir hayli zorlanmasını beklersiniz. Switch biraz ısınıyor ama harika optimizasyon sayesinde hem elde hem de yerleşik olarak sabit 30 FPS'de oynamak mümkün. Elbette internette daha teknik analizler, piksel sayma hesapları bolca var ama şahsi oyun deneyimimden bahsetmem gerekirse oyunda herhangi bir takılma veya yavaşlamaya denk geldiğimi hiç hatırlamıyorum. Bu da elbette göreceli olarak pürüzsüz bir oyun deneyimi sundu bana.

Crysis 2'yi daha önce PC'de denemiştim ve ilk konsol deneyimim Switch ile oldu. Doom Eternal ve Zelda'da olan Gyro ile ince ayar nişan alma konsepti bu oyunda da kullanılmış. Tam sağa sola dönmek mümkün değil yani Switch'inizi gülle atar gibi sallamaya kalkmayın sakın. Bunun yerine headshotlar için hafifçe hareketler sağlama, siper alan hasımlara daha kolay nişan alabilmeyi mümkün hale getiriyor. Gyro'nun sürekli açık olması bazı oyunlarda midemi bulandırsa da burada nişan almaya dayalı olması bunun büyük oranda önüne geçmiş.

Doom Eternal'ı Switch'te çatır çatır oynadıktan sonra Crysis 2'nin Switch'de çalışması beni şaşırtmamalı ama elimde değil. 10 sene öncesine ait bir canavarın, en yeni oyunlarla bile rahatlıkla kapışacak ayarda yıllar sonra tekrar karşımıza çıkmasına alışmak kolay değil. Bence konsoldaki en iyi FPS halen Doom Eternal ancak Crysis 2'de hem nostaljik değeri hem de harika görselleriyle önemli adaylardan biri olarak kalmayı başarıyor. **-Ali**



geliyor. Chino'nun Karadeniz aksanlı konuşmalarını gerçekten özlemişim. Onun dışındaysa pek özlediğim bir şey yok. Bilakis şu noktadan sonra ebediyete kadar bir daha Crysis 2 oynar mıyım? Kafama silah dayamadıkları sürece hayır; silahtan herhangi bir şekilde kurtulma şansım varsa cevap yine hayır. Hani ilk oyunda sorunlu optimizasyon var demiştim ya onu alın ve ikiyle çarpın. Bu sefer ayarlarda "Crysis'i açar mı?» seçeneği olmamasına rağmen her an ciddi FPS düşmeleri, 3-5 saniye takılıp kalan sahneler ve «Acaba çöktü mü, alt+f4 mü çeksem?!" diye düşündüren bolca sinir harbi yaşandı. Hayır grafiklerin cilası üstüne oyunda birkaç yenilik olsa bunlar yine belki biraz tolere edilebilir ama şu haliyle maksimum hayal kırıklığı giderek artıyor.

Normal zamanlarda oynarken Crysis üçlemesi içerisinde en sevdiğim oyun ikinci oyundu çünkü hikâyesindeki değişimler ve Prophet'in akıbeti ilgi çekici detaylardı. Bunları zaten bilince bu Remastered sürümde beni cezbedecek hiçbir şey de kalmamış oldu. Oyunda yine envaiçeşit bug var. Hatta yapay zekâ bile bolca hata verip sizi görmezden geliyor. Elinizi kolunuzu sallayarak aralarından geçebiliyorsunuz; üstelik yeniden yüklemek de çoğu zaman bu hatanın giderilmesini sağlamıyor... Aynı düşman aracını 3 ya da 4 kere yendikten sonra bir de yolda giderken 15 saniye içinde tankla dövmek de halen asap bozucu. Yahu ben o yaratıkları el yordamıyla kesmek için haritada 4 tur atıp roket atar ya da C4 bulana kadar canım çıkıyordu. Bu zamana kadar tankınız neredeydi?! Ayrıca bu yeni sürümde çok acayip bir hata daha var. Oyunda yakın sahnelerdeki herkes şaşı! İlk başlarda tam anlayamadım ama Wall Street sekansı sırasında bir yakın çekim sahnesi var ki çok korkunçtu. Uzun lafın kısası Crysis 2'nin güzide karakteri Karadeniz uşağı Chino bile yeni sürümü kurtarmaya yetmemiş. Ben yine de kendime biraz daha ateş gücü bulayım, ihtiyacım olacak.

Okçu Prophet

Crysis 1 ve 2'yi bilgisayarda oynadıktan sonra üçün çıktığı dönem her nedense oyunu PlayStation 3'te oynamıştım. Zaten epey kısa bir oyun olduğundan en azından hikâyenin sonunda ne olacak diye bakayım derken bir oturuşta bitmişti. Remastered ile birlikte aynı şeyi bilgisayarda da yaşadım. Tek farkla: Fare ile yay kullanmak PS3'e göre çok daha keyifli. Hatta ilk iki oyundan sonra üçüncü oyun komple daha keyifli geldi. Saçma sapan bug sayısında radikal bir azalma var ve optimizasyonu diğer ikisine göre biraz daha iyi. En azından sürekli FPS düşüşleri yaşanmıyor. Üstüne oyun da kısa

Optimizasyon yapmaya ne gerek var?!

2007'nin sonlarında bolca yankı uyandıran Crysis için yakın dönemimizin "Abi bu GTA V açar mı?" benzeri soruları sorulurdu. Remastered versiyonunda da buna bir gönderme var. Ultra grafik seçenekleri yerine "Can it run Crysis?" yazıyor ve eğer bunu seçerseniz size "Bak bu ayar çok yüksek sistem ister" diye bir uyarı veriyor. Tabii bu yöntem epey sorunlu optimizasyonu gizlemek için de güzel bir kılıf olmuş.









« Crysis 3 yenilenmiş üçleme içerisinde en eli yüzü düzgün ve sorunsuz çalışanı olmuş...

olunca ilk iki oyunu oynarken çektiğim çilelerden sonra Crysis 3 bana "kötünün iyisi" kavramını somut bir şekilde sundu. Nomad ile başlayan ve sonrasında Prophet ile devam eden Crysis hikâyesini de bir kez daha sona erdirdim. Yalnız peş peşe üç oyunu bitirince çok net bir şey fark ettim ki birinci oyun ile üçüncü oyun birbirlerine çok benziyor.

Şöyle ki ilk oyunda Kuzey Kore askerleriyle savaşarak oyunun ilk yarısını geçiriyorduk, uzaylılar sonra ortaya çıkıyordu. Üçüncü oyunda da CELL ile uğraştıktan sonra keskin bir geçişle Sefler meydana çıkıyor ve olaylar gelişiyor. İkinci oyunu daha çok sevme nedenim de belki bu geçişi daha yumuşak ve oyunun içine yedirerek yapmasıydı. Zira ne toplam hikâye ne de bireysel oyunların hikâyeleri şaheser değil; ortalama bilim kurgu filmi kıvamında adı Prophet olan bir kahramanın günü kurtarmasını bekliyoruz. Üç oyunda da en temel sıkıntı görüş sınırının gereksiz uzatılmış olması. Yani haritanın öbür ucunun çok net bir şekilde gözükmesi hem bilgisayarı yoruyor hem de performans düştüğü için sizi yoruyor.

Cevat Yerli ve Crytek'e çok büyük saygı duyuyorum; bu oyunları döneminde çıkarmak muhteşem bir işti. Üstüne tamamını Türkçe seslendirmeler ile oynadık. Ancak bu Remastered işi en azından şu anki haliyle maksimum hayal kırıklığından öteye gidemiyor. Keşke buna harcanan zamanla Crysis'te de yeni bir çağ açılsaydı ya da yeni bir marka üretilseydi de farklı bir oyun deneyimine kavuşsaydık. Belki bir sene içerisinde bolca güncellemeyle birlikte optimizasyon sorunları ve hatalar giderilir de özellikle ilk iki oyun stabil bir şekilde oynanabilir hale gelir. O zamana kadar Crysis oyunları için en iyi seçenek bence hâlâ orijinalleri gibi duruyor.

TÜR: FPS | **YAPIMCI / DAĞITIMCI:** Crytek | **DİJİTAL İNDİRME:** 475TL (PSN), 295TL (XBL), 105TL (Epic)

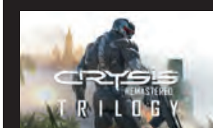
+

- Üç oyunda da bazı sahneler gerçekten şahane gözüküyor
- Chino'nun sesini duymayı çok özlemişim
- Diğer iki oyunun aksine Crysis 3 pek eskimemiş

−

- Üç oyunda da genel olarak çok fazla pasta cila yok, görüş sınırını uzatmak oyunu güzel göstermiyor
- Crysis 2'nin kendisi en büyük eksi
- Bu kadar çok optimizasyon sorunu varken oyunu çıkarma ısrarı neden?
- RTX, DLSS güzel eklentiler ama randıman vermedikten sonra anlamı yok.
- Yapay zekâ, düşman çeşitliliği, bölüm sonu dövüşlerinde bir adım ilerleme yok.

6



Son Karar

2022'ye girerken bu kadar optimizasyon sorunu normal değil. Maksimum heves ile başlayıp maksimum hayal kırıklığıyla biten bir yolculuk.





Bakın bakalım burada Ali'yi bulabiliecek misiniz?

INSCRYPTION

Oyunun içindeki oyun dördüncü duvarı kırarsa toplamda sekiz duvar mı kırmış olur yoksa on altı mı?

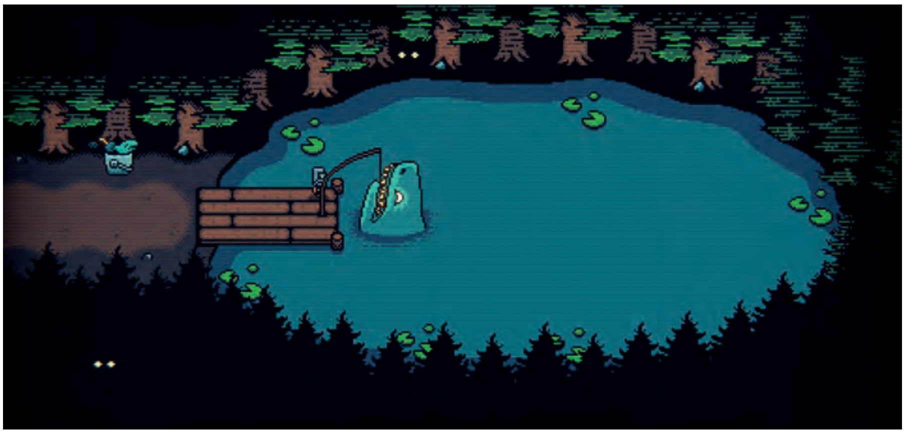
ANTON SEMCHENKO

Kart oyunlarına karşı özel bir ilgim yok. Saatlerimi kart açıklamalarını okumaya, deste dizmeye, sinerjiler oluşturmaya ayırasım gelmiyor hiçbir zaman. Önüme geldiği anda meh diyerek kapatıyorum oyunu. Peki o halde neden bu ay *Inscryption*'ın üstüne atladım? Bu oyunu özel kılan neydi?

Fragmanı gördüğüm anda oyun ilgimi çekmişti. Modern-retro görseller, karanlık atmosfer falan çok ilginç duruyordu. Masaüstü rol yapma oyunu misali bir hikayesi de vardı. Üstelik oyun *Pony Island*'ın ve *Hex*'in geliştiricisi, Daniel Mullins tarafından geliştirilmişti. Çok ilginç olacağı kesindi. Gönül rahatlığıyla söyleyebilirim ki fragman yanıltmadı! Oyun gerçekten de vadedileni ve daha fazlasını sunuyor.

Duvarları yıkalım!

Oyunu açtığınız anda ana menüde bir gariplik fark ediyorsunuz: Yeni Oyun seçeneği kilitli. *Pony Island* oynamışsanız bu durum sizi şaşırtmayacaktır tabii. Devam diyerek bir önceki oyuncunun kaldığı yerden başlıyoruz oynamaya.



Gariplikler ana menüyle sınırlı kalmıyor tabii. *Inscryption* aynı atası gibi oyun boyunca dördüncü duvarı bol bol yıkıyor. Ancak daha da önemlisi *Pony Island* gibi temel mekaniğini amaç olarak değil, bir araç olarak kullanıyor. Benim ilgimi de tam olarak bu sayede çekmeyi başardı zaten. Burada asıl amacımız sadece kart oyununu oynamak değil. Karşımızda gölgede oturan GM'i (oyun efendisi?) yenip kulübeden kaçmaya çalışıyoruz. Bu uğurda oyun masasından kalkıp ortalığı keşfedebiliyor ve önemli ipuçları bulabiliyoruz.

Oyunun tadını çok fazla kaçırmak istemediğim için detaya girmeyeceğim ama olayın oldukça ilginç yerlere gittiğini belirteyim. Karakterlerin motivasyonlarını anlayınca kafanızda kurduğunuz dünya çok değişiyor ve oldukça tatmin edici bir şekilde son buluyor. Emeği geçenler ekranına boş boş bakarken oyun bitti diye üzülsem mi yoksa sevinsem mi bilemedim açıkçası. Bu arada emeği geçenler ekranını görmemişseniz oyun bitmemiştir diye bir not da düşeyim buraya. Yarıda bırakıp "Çok da bir olayı yokmuş, sen de ne abarttın!" diye gelmeyin karşıma sonra!



Kart oyunları ile FRP'yi birleştiren daha fazla oyun olmalı!

Zorluğun sınıflandırılması

Oyunlardaki zorluk seviyelerini kolay – normal – zor şeklinde ayırmaya çok alıştık. Peki bir strateji oyunun zor olması ile *Dark Souls* gibi bir oyunun veya bir kart oyununun zor olması aynı anlama mı geliyor? Tahmin edebileceğiniz üzere cevap hayır. Gamedeveloper.com'da çıkan bir makalede zorluk üç farklı kategoriye ayrılmış: kapsamlı (comprehensive) zorluk, uygulamalı (executive) zorluk ve stratejik (strategic) zorluk.

Kapsamlı zorluk oyunun kurallarını anlamanın ve öğrenmenin zorluğunu, uygulamalı zorluk fiziksel olarak oynamanın zorluğunu, stratejik zorluk da tahmin edebileceğiniz gibi doğru kararlar verebilmenin zorluğunu anlatıyor. Buna göre kart oyunları için kapsam açısından zor (ezberlenmesi gereken çok kart var çünkü), strateji açısından orta ve uygulama açısından kolay oyunlar kategorisine giriyor.

Peki bu neden önemli? Çünkü zorluğa bu açıdan baktığımızda hangi oyunlardan neden hoşlandığımızı daha iyi ifade edebilir ve daha iyi oyunlar tasarlayabiliriz. Daniel Mullins bu ayrımı çok güzel yapmış. *Inscryption*'ın başında kart oyunundaki opsiyonları kısıtlayarak kapsamlı zorluğu düşük tutmuş ve oyun ilerledikçe arttırmış. Bu sayede benim gibi oyuncuları kazanmayı başarmış.

(Makalenin tamamı için: https://tinyurl.com/ogz-169-zorluk)

Kart oyunu deyip geçmeden en azından bir demosunu deneyin.

Sağa yatıranlar

Bu Inscryption'ı %100 bitirmeden zevk almayacağınız anlamına gelmiyor elbette. Her ne kadar kart oyunu Inscryption'ın ana amacı olmasa da kendisini oldukça eğlenceli buldum. Kısaca amacınız karşınızdaki oyuncunun canını sıfıra indirmek. Ama bir can göstergesinden ziyade ortada bir tartı var. Siz vurdukça tartının göstergesi sağa, düşmanınız vurdukça da sola yatıyor. İlginç mekanikler bununla sınırlı değil. Hasar verebilecek ve genel olarak faydalı kartları oynayabilmek için masadaki bazı kartları kurban vermeniz lazım. Ya da bazılarını oynamak için belli sayıda kartınızın ölmüş olması gerekiyor falan.

Üstelik bu sadece ilk destenin mekaniği. Oyunda toplam dört deste var ve her birisi çok farklı mekaniklere sahip. Hatta deste değiştirince farklı bir oyun oynuyormuşum hissine kapıldım. Bunların üzerine bir de her boss dövüşünde eklenen veya çıkarılan birçok mekanik oluyor. Bu sayede tek bir deste ve optimum bir strateji oluşturup oyunu bitirmeniz mümkün olmuyor.

Desteyi de öyle her istediğiniz anda değiştiremiyorsunuz. Sıfırdan deste oluşturma sadece bir bölümde var. O bölüm haricinde önünüze gelen üç karttan birisini seçebildiğiniz veya bir kartı kurban verip başka bir kartı güçlendirdiğiniz kısımlar var. Ki bu benim gibi deste kurma işinden anlamayan oyuncular için oldukça güzel bir şey. Hatta sıfırdan deste kurma bölümü hiç olmasaydı daha çok mutlu olurdum şahsen





Bugüne kadar can yerine tartı kullanmak kimsenin aklına gelmemiş mi yoksa ben mi cahilim?



Eğitim şart

Öğrenilecek bu kadar çok şey varken oyunun yarısı eğitim bölümlerinden oluşmuyor mu diye düşünebilirsiniz. Hayır oluşmuyor. Ve ilk eleştirim bu olacak... Yani olabilir, emin değilim. Oynadığınız birkaç elde temel mekaniklerin büyük bir kısmını öğreniyorsunuz evet ama oyun elinizi bırakınca hemen ölüveriyorsunuz çünkü gözünüzden kaçan bir şeyler kesin oluyor.

Neyse ki ölünce bir şey kaybetmiyorsunuz. Hatta her öldüğünüzde destenizden çekilen rastgele kartların özelliklerini birleştirip yeni bir kart oluşturuyorsunuz. Oynadıkça desteniz her türlü güçleniyor ve ilerleme kaydediyorsunuz. O yüzden bu deneme yanılma yöntemi çok batmıyor. Zaten tam olayı çözdüm, daş gibin bir destem oldu, süper stratejim var artık dediğiniz anda oyun sıkılmanıza fırsat bırakmadan bambaşka bir hale geliyor.

Yazının başlarında da söylediğim gibi masadan kalkıp ortalıkta gezebiliyoruz. Çevredeki eşyalarla etkileşime girip ipuçlarını bulup bulmacaları çözmemiz bekleniyor bizden. Bu kısımlarda karşıma çıkan bazı bulmacaların mantığını tam kavrayamadım ne yazık ki. Bir kısmını deneme yanılma yolu ile çözdüm. Bunlar hep opsiyonel bulmacalardı ama keşke tam olarak nasıl çalıştıklarını daha net anlatsaydı oyun.

Bunun haricinde canımı sıkan tek bir nokta oldu: Son boss. Problem boss'un kendisi değildi aslında. Belli aşamalarında geçilemeyen diyalogları var. Üst üste 8-10 defa ölünce o kısımlar sinir bozabiliyor.

Sanırım son boss haricinde koskoca



Hayır, bu ekran görüntüsü farklı bir oyundan gelmedi.

Asset Flip

Son dönemde oldukça ünlü olan bu sıfat anlamının çok dışında kullanılıyor. İlk olarak Jim Stephanie Sterling tarafından ortaya atılan bu sıfat, Unity'nin Asset Store'undan hazır proje şeklinde satın alınıp yeni ekran görüntüsü dahi çekmeden Steam'e koyulan *oyunları* anlatıyordu.

Günümüzde *süper bilinçli oyuncular* AAA bir oyunda eski oyunun animasyonunu gördüğü anda oyuna *asset flip* damgası yapıştırmaktan çekinmiyor. Geliştirici oyuna kendinden bir şeyler katıyor ve satın aldığı modelleri, sesleri, animasyonları kullanıyorsa ortada bir sorun olmamalı. O satılan asset'ler bunun için varlar.

Inscryption hazır asset'leri en iyi şekilde kullanan oyunlardan birisi. Model ve görsel efektlerin çok büyük bir kısmını internetten bedavaya bulup kullanmış Daniel. Buna rağmen hiçbirisi sırıtmıyor ve sanki bu oyun için özellikle yapılmış gibi duruyor. Bu modelleri sıfırdan yapmış veya yaptırmış olsaydı ortaya daha iyi bir ürün çıkacak mıydı gerçekten?





oyunda bana batan bir şey olmadı. Bahsettiğim eksiklikler de çok ufak şeyler. Özellikle bu son boss mevzusunu bir yamayla bile çözülebilecek bir şey. Ha, bir de kart oyununu övdüm ama *Hearthstone* veya *Magic the Gathering* gibi dengeli bir şeyler beklemeyin. Oyun kazanmanızı istediği için genelde size çok kıyak geçiyor.

Kart oyunlarını seviyorsanız *Inscryption*'ı kaçırmayın derim. Hatta kart oyunları sizi çok fazla heyecanlandırmıyorsa da kaçırmayın! Gizemli bir hikâye, ilginç dünya ve karakterler, güzel bulmacalar arıyorsanız bu oyunu ilk fırsatta deneyin. Hâlâ *Inscryption*'ın size göre olduğundan emin değilseniz de en azından demosuna bir göz atın.

+

- Görsel tarzı çok iyi
- Çeşitli, sıkmayan mekanikler
- Hikâye ve karakterler
- Bulmacalar

−

- Bazı bulmacaların nasıl çalıştığını anlamak zor olabiliyor
- Son boss çok konuşuyor

9



Son Karar

Kart oyunlarından nefret etmeyenler, bulmaca ve gizem sevenler kaçırmasın!

İNCELENDİĞİ PLATFORM: Win | **TÜR:** Kart/Bulmaca | **YAPIM:** Daniel Mullins Games | **DAĞITIM:** Devolver Digital | **DİJİTAL İNDİRME**: 50 TL (Steam)



EMRE ÖZDEMİR

NEW WORLD

Madenciliğin kahraman olmaktan daha keyifli olduğu yeni bir dünya!

Her yerde WOW'un katilini aradığımız ve bir türlü bulamadığımız DVO türüne yeni bir isim katıldı: *New World*!

Açık konuşmak gerekirse ne ilk açıklandığında ne de kapalı testleri başladığında New World için heyecanlanmamıştım. Fakat kapalı beta testlerine katılan arkadaşlarımdan gelen olumlu görüşler aklımda bir soruyu filizlendirmişti: Ya bu sefer olduysa? Ya bu sefer o beklediğim DVO'yu yaptılarsa? Acaba kaçırdığım ve bunun için hâlâ çokça üzüldüğüm WOW'u artık geride bırakıp önüme çıkan bu fırsatı değerlendirmeli miydim?

En azından bir şans verebilirdim. Oldukça kısır bir karakter yaratma ekranı, kısa bir ara sahne ve işte buradayım! O yeni dünyanın sahiline ilk adımlarımı atıyorum.

New World, daha oyuna ilk adımlarımızı atarken küçük bir öğretici sekans ile bize bunun klasik bir DVO olmadığını göstermeye başlıyor. Bu oyunda hedefe kilitlenme yok, onlarca yetenek yok, uzun uzun yetenek çubukları yok! Bayağı bayağı üçüncü şahıs kamera açısından bir aksiyon oyununu oynar gibi her saldırımızı hedefimize tutturmamız, ayrıca bize yapılan saldırıları bloklamamız ya da yuvarlanıp sıyrılmamız gerekiyor.

Sınıf yok mu? Nasıl yok?!

Hazır dövüş mekaniklerine girmişken, New World'le ilgili bilmeniz gereken başka bir konu da bu oyunda sabit bir sınıf sisteminin olmaması. Oyuna başlarken tank, büyücü ya da şifacı (healer dememek o kadar garip geliyor ki) gibi bir sınıf seçmiyoruz. Bunun yerine oyunda kullandığımız silahlar sınıfımızı belirliyor. Silahlarımızı kullandıkça silahlara özel bir tecrübe puanı kazanıp onları kendi içlerinde geliştiriyor ve giderek daha etkili olmalarını sağlıyoruz. Ayrıca bu silahları istediğimiz zaman değiştirip bir anda farklı bir role bürünebiliyoruz. Başka oyunlardan da aşina olduğumuz bu mekanik büyük bir artı. Çünkü karakterimizi son seviyeye ulaştırmaya çalıştığımız maceramızda hem kendimize en uygun oyun stilini bulmamızı kolaylaştırıyor hem de arada farklı kombinasyonlar denememize olanak sağlayarak sıkılmamızın önüne geçiyor.



Sınıfını silahına göre uzat!

New World'de (en azından şimdilik) 11 farklı silah seçeneğiniz bulunuyor. Bunlar:

- Sword and Shield
- Rapier
- Hatchet
- Spear
- Great Axe
- War Hammer
- Bow
- Musket
- Life Staff
- Fire Staff
- Ice Gaunlet

Mesela Sword and Shield'i seçerseniz tank oluyorsunuz. Rapier, Hatchet, Spear, Bow ve Musket tek bir hedefe odaklanıp yüksek hasar veren bir suikastçı olmanızı sağlıyor. Öte yandan Fire Staff ve Ice Gauntlet kullanırsanız geniş alanlara hasar verebilir ya da Life Staff ile dostlarınızı hayatta tutabilirsiniz. Ayrıca tüm bu seçenekler kendi içlerinde de ikiye bölünüyor. Kimi verilen hasarın tek hedeften çok hedefe kaymasını sağlıyor, kimi silah odağını hasar vermekten ziyade karşı tarafı kontrol etmeye çeviriyor. İşin güzel yanı da hangi kombinasyonu yapmak isterseniz yapabiliyorsunuz; sizi durduran hiçbir şey yok. Sadece hangi silahın hangi karakter özelliği ile etkileşimi geçtiğini bilmeli ve karakter puanlarınızı buna göre dağıtmalısınız.

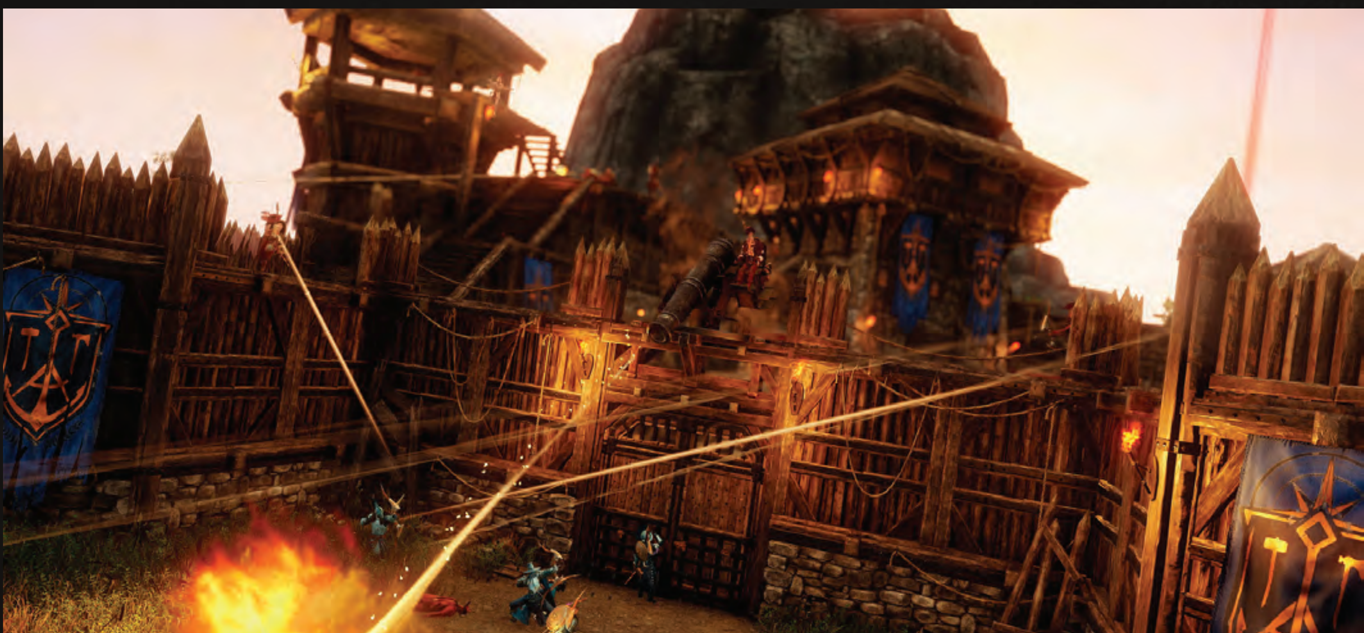


Bölge Kontrolü ve Taraf Seçimi

Bu yeni dünyaya ve onun mekaniklerine yavaş yavaş ısınırken oyun bizden bir taraf seçmemizi istiyor. Bu seçim her ne kadar daha sonra değiştirilebilse de oyun ve karakterimiz için ciddi bir öneme sahip aslında. Çünkü *New World*'deki en büyük hedef bölge kontrolü ve yapacağımız seçimle bölge kontrolü için savaşan üç gruptan (Covenant, Marauders ve Syndicate) birinin saflarında yer almış oluyoruz.

New World'ün haritası diğer oyunlardan da aşina olduğumuz üzere bölgelere ayrılıyor ve bu bölgelerin yönetimi, oyundaki ekonomi tamamen oyuncular tarafından kontrol ediliyor. Mesela oyunda eşya satan bir NPC yok; tüm eşyalar oyuncular tarafından yapılıyor/bulunuyor ve satılıyor. Bölgelerin kontrolü ve yönetimi, o bölgeyi yöneten Company (oyuncular tarafından kurulan guildler/klanlar) tarafından yapılıyor. Mesela bir bölgede eşya üretmek, alım-satım yapmak ya da ev sahibi olmak istiyorsanız bunların her biri için vergi ödemeniz gerekiyor ve bilin bakalım o vergiler nereye gidiyor? Evet, bölgeyi yöneten Company'ye. Bahsettiğim vergilerin miktarı da yönetimdeki Company tarafından belirleniyor. Bu yüzden haritadaki her bölgede farklı vergi miktarları olabiliyor.

Taraf seçmenin bir başka önemli sebebi de oyunda bineklerin bulunmaması! *"Neeee, binek yok mu?"* dediğinizi duyar gibiyim. Yok valla ne yazık ki. *"Peki şimdi bunun taraf seçmekle alakası ne?"* Şöyle ki, oyunda oraya buraya gitmek için iki seçeneğimiz var: Birinci ve en sık kullanacağımız seçenek koşmak. Ciddiyim, bayağı bayağı koşturmak gerekiyor. İkinci seçenek ise Fast Travel, yani hızlı seyahat. "Hızlı seyahat varken neden koşalım ki" der gibisiniz; demeyin. Çünkü hızlı seya-



Oyunun ilk günlerinde çoğumuzun vakti kapıda sıra beklemekle geçti ne yazık ki...





hat için Azoth denen özel bir maddeye sahip olmanız gerekiyor. Bu maddeyi yaratık öldürmek, ağaç kesmek, taş yontmak, görev yapmak ve daha nice yollarla elde edebiliyorsunuz fakat dikkat etmeniz gereken birkaç detay var. A noktasından B noktasına hızlı seyahat ile giderken harcanacak Azoth'u mesafe, üzerinizdeki yük ve gideceğiniz bölgenin hangi grup tarafından yönetildiği belirliyor. İkincisiyse eğer eşya yapmakla uğraşıyorsanız Azoth'u orada da kullanarak yaptığınız eşyalara ek özellikler katabiliyorsunuz. Bu yüzden Azoth akıllıca yönetmeniz gereken değerli bir kaynak.

Eşya yapmaktan bahsetmişken, yapacağımız o önemli taraf seçimi burada da karşımıza çıkıyor. Çünkü bir "Crafter" olarak bolca malzeme toplamanız, bu malzemeleri işlemeniz, ürettiğiniz eşyaları satmanız ve artan malzemeleri depolamanız gerekiyor. Tüm bu işlemlerde de vergi ve hızlı seyahat bolca devreye giriyor. Bu yüzden eğer seçtiğiniz tarafın yönettiği bir bölgeyi kendinize üs haline getirdiyseniz üretiminizi ve alım-satımı burada yapıyorsanız indirimlerden yararlanıyorsunuz. Bu indirimler hem vergileri hem de hızlı seyahatte kullanılan Azoth'u kapsadığı için bayağı etkili oluyorlar.

Açıkçası New World'ün Crafting sistemi şu aralar bir bilinmezlik içinde. Çünkü oyunun eski, daha sert bir PvP deneyimine sahip sürümünde Crafting ile yapılan eşyalar oyundaki en iyi eşyalar olabilecekken Amazon'un daha çok oyuncuya hitap edebilmek için ipleri biraz gevşetmesi ve biraz daha genel oyuncuya hitap eden yeni sistemi yüzünden bu iş değişti. Bu yüzden şu anda bazı zanaat dalları değerli, bazı zanaat dalları da sadece varlar.

Fakat crafting konusundaki bu bilinmezlik sizi yıldırmıyor, emin olun. Çünkü zanaatlarla üretilen eşyalar değersiz bile olsalar hâlâ bu yolda devam etmek için iki önemli sebebiniz var. Bunlardan ilki eşya üretimiyle kazanılan tecrübe puanlarının seviye atlamanıza destek olmaları, ikincisi ve en bağımlılık yapanı da doğadan materyal toplamak! *(Doğru vallahi, ben de oyunda geçirdiğim az sayıda saati genelde sağdan soldan materyal toplayarak geçirdim genelde -Can)*

Bir oyunda materyal toplamak ne kadar eğlenceli olabilir ki diyor olabilirsiniz. Çünkü siz henüz o baltayı o ağaca vurmadınız, henüz o demir madenini çıkartmaya çalışmadınız; henüz o muhteşem ses efektleri ile kulaklarınıza ziyafet çekmediniz... Materyal toplamak *New World*'de ciddi ciddi bir bağımlılık haline geliyor. Oyunun başarılı grafikleri ve atmosferi, harika ses tasarımıyla buluşunca o kadar etkili oluyor ki kendinizi alamıyorsunuz. Bazen yaptığınız görevi bile bırakıp materyal peşine düşebiliyorsunuz ve bu iş tahmin ettiğinizden çok daha uzun bir süre sıkıcı hale gelmiyor. Ormanın derinlerinden gelen balta sesleri, kesilerek yıkılan bir ağacın gürültüsü, kazmaların madenlere vurduğunda çıkarttığı o çınlamalar... İşin en güzel yanı da bu seslerin hiçbirinin ambiyans olsun diye rastgele zamanlarda oynatılan ses dosyaları değil, her birinin oyuncuların sebep olduğu sesler olması.

Bu yeni dünyanın mekaniklerine, vergilerine, bölge hakimiyeti çekişmelerine, zanaat sistemine, güzel doğasına ve harika ses efektlerine yavaş yavaş alışırken aklımıza yeni ve belki de en önemli soru geliyor.

"E hani PvP?"

Oyuncuların birbirleriyle savaşmalarını sağlayan sistem, yani PvP'yi güvenli alanlarda, yani haritadaki her bölgenin merkezi kabul edebileceğimiz kasabalarında ya da hızlı seyahat noktaları olan Spirit Shrine'larda açıp kapatabiliyoruz. «U» tuşuna bastığımızda aktif hale gelen PvP modu, güvenli bölgeyi terk etmemizden 30 saniye sonra geçerli olmaya başlıyor. Bu yüzden güvenli gölgeyi terk eden bir oyuncunun PvP'sinin açık mı yoksa kapalı mı olduğunu 30 saniye boyunca kimse bilemiyor. Bu da oyuncuların gruplarca taciz edilmelerinin önüne geçiyor.

New World'ün belki de en eğlenceli, en bağlayıcı kısmı da işte o "U" tuşuna bastığınız da başlıyor. Oyunun fizik motoru, animasyonları ve ses efektleri bizlere o kadar tatmin edici bir dövüş tecrübesi sunuyor ki sürekli daha da fazlasını isti-

50 vs 50 savaş alır mıyız?

Savaş ilan edildikten sonra hazırlıklar başlıyor, iki taraf da savaşa katılacak kişileri seçmeye başlıyor. Savaşa seçilebilmek için savaş ilan edilen kasabaya gidip "War Board" isimli masada kayıt olmanız gerekiyor. Burada savaşın hangi Company'ler arasında gerçekleşeceğini, ne zaman başlayacağını, hangi taraf için kaç kişinin kayıt olduğunu, kayıt olanların ve savaşa seçilenlerin listesini görebiliyorsunuz. Savaş tahtasında iki liste bulunuyor, savaşa seçilenler ve yedek listesi. Savaşa katılabilecek kişi sayısı iki taraf için de 50 kişi oluyor ve bu kişilerden herhangi bir sebep yüzünden savaşa katılamayanların yerini yedek listesindekiler dolduruyor.

Savaşa başlarken oyun tarafından herkese verilen "Battle Token" ile farklı iksirler, büyük kuşatma ya da savunma silahları, özel cephaneler ya da tuzaklar satın alabiliyorsunuz -ki bunlar savaş sırasında bayağı işinize yarıyor.

Savaşta amaç kaleyi ele geçirmek. Savunan taraf kalede, saldıran tarafsa biraz ilerideki büyük bir kampta başlıyor. Amaç ilk önce ortada bulunan üç noktayı ele geçirmek ya da savunmak. Eğer bu üç nokta da saldıranlar tarafından ele geçirilirse (bir nokta saldıranlar tarafından ele geçirilirse savunanlar tarafından geri alınamıyor) bir sonraki adıma geçiliyor, yani kalenin içindeki noktanın alınmasına.

30 dakika süren savaşta saldıran taraf tüm noktaları ele geçirebilirse kazanıyor ve savaşı açan Company o bölgenin kontrolünü ele geçiriyor. Aksi takdirde savaşın galibi savunan taraf oluyor.

Bakalım Amazon New World'ün içinde saklı cevheri parlatabilecek mi?



yorsunuz. O vuruş hissini tekrar yaşamak, her silahın kendine has tatmin edici ses efektlerini bir daha, bir daha duymak için kendinize kurban aramaya başlıyorsunuz.

Bu kurban arayışı sırasında karakterinizin çömelebildiğini ve yere uzanabildiğini, hatta bunları gizlenebileceği bir yerde yaptığı zaman kendinizi düşmanlarınız için neredeyse görünmez hale getirdiğinizi fark ettiğinizdeyse işler biraz daha değişiyor. *New World*'de kendinizi düşmanın görüş açısından sakladığınız sürece oyun sizin isminizi düşmanınızın ekranında göstermiyor. Bu da bayağı bayağı pusu kurma şansı yaratıyor. İnternette "New World Ambush" diye bir arama yaparak ne demek istediğimi çok daha iyi anlayabilirsiniz. PvP konusundaki belki de en büyük eksiklik ise oyunda henüz PvP Arena ya da Ranked PvP seçeneklerinin olmaması. Sonuçta PvP öyle kolay kolay es geçilecek bir konu değil, çünkü oyunun belki de belkemiği olan bölge kontrolü için PvP şart!

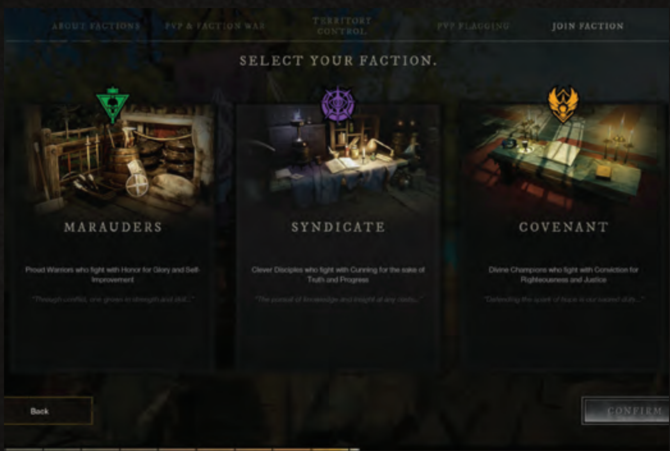
Efenim, New World'ün bölgelere ayrılmış olan haritasında bir yeri yönetmek gerçekten de çok önemli. Bu hem o bölgeyi kontrol eden Company'nin vergiler üzerinden para kazanmasına hem de diğer Company'lere karşı üstünlük sağlamasına sebep oluyor. Daha önce de örneklediğim gibi daha az vergi ödeyip daha az Azoth harcayarak hızla düşman gruplar karşısında daha hızlı gelişmenize ve daha güçlü olmanıza imkân sağlıyor.

Bölge kontrolü önemli anlayacağınz. Haritadaki bölgelerin kontrolünü ele geçirmek için uygulayabileceğiniz yöntemlerin ilki satın almak. Bu yöntem sadece yeni açılan sunucularda uygulanabiliyor. Yeni açılan sunucularda tüm bölgeler tarafsız oluyor ve üyesi olduğunuz Company içinde gerekli parayı toplarsanız (100.000 altın) gidip o bölgeyi satın alıyorsunuz. İkinci yöntemdeyse tahmin edeceğiniz üzere silahlar konuşuyor!

Bir Company (A Company diyelim), düşman gruplardan birine ait başka bir Company (buna da B Company diyelim) tarafından yönetilen bir bölgeyi ele geçirmek istediğinde gidip o bölgede PvP görevleri yapması gerekiyor. Bu PvP görevleri her kasabada bulanan ve «Faction Vendor" denilen, dahil olduğunuz 3 gruptan birini temsil eden NPC'lerden alınıyor. İşte burada oyun, oyuncuları PvP'ye doğru itiyor. Çünkü A Company'nin o bölgede PvP görevleri yapmasına izin vermek demek, bölgeyi "Conflict" denilen ve o bölgeye savaş açılmasını sağlayan bir duruma sokmak demek. Buna engel olmak için B Company'nin yapması gereken ya gidip A Company oyuncularını durdurmak ya da A Company oyuncularından daha fazla PvP görevi yapmak. İki tercihte de bu oyuncular açık dünyada karşı karşıya geliyorlar ve zaman zaman küçük, zaman zaman kalabalık ve büyük çarpışmalar yaşanıyor. En









nihayetinde de kaçınılmaz olan yaşanıyor ve savaş ilan ediliyor.

Madalyonun öteki yüzü...

Artık savaş görmüş bir *New World* veteranı olarak oyunun geri kalanına odaklanabilir, PvE içeriklerinin tadını çıkartabilir, oyunun size sunacağı farklı aktivitelere zaman ayırabilirsiniz... demek isterdim ama ne yazık ki diyemiyorum. Hatta buradan sonra işler pek de istediğimiz gibi gitmemeye başlıyor. *New World*'ün göz alıcı özelliklerinin, harika atmosferinin arkasına saklanan hataları ve eksiklikleri bir bir karşımıza çıkmaya başlıyor.

Bu güzel ve yüksek potansiyelli oyunun canımızı sıkan ve potansiyelini harcayan kısımlarının başında görev sistemi geliyor. Binek olmadığı için her yere koşarak gittiğimiz oyunda bizden 5 dakika mesafedeki bir bölgede 10 yaratık öldürmemiz istendiğinde ilk başta sorun olmuyor. Fakat aynı tipteki görevleri daha biraz önce koştura koştura gidip geldiğimiz aynı yerde (abartmıyorum, direkt olarak aynı yerde) tekrar tekrar yapmamız istendiğinde işin seyri değişiyor. İşin kötüsü bu sistem oyunun başından sonuna kadar sürekli devam ediyor.

Aynı yere 10 defa koşma işine alıştıktan sonra ikinci darbe geliyor. İçerik sıkıntısı! Şu anda New World'de oyunculara sunulan içerikler şunlar:

•Oyunun başından sonuna (sınır olan 60. seviye) kadar sırasıyla girebileceğiniz 6 zindan (New World'de Expedition olarak geçiyorlar)

•Bölge hakimiyeti için 50 vs 50 savaş.

•60. seviyeye ulaştığınızda girebildiğiniz Outpost Rush isimli bir PvP modu. (Bu mod teknik sorunlar yüzünden kapalı olduğu için bahsetmedim)

•50. seviye olduktan sonra katılabildiğiniz, yaratıkların savaşların yapıldığı kaleye saldırdığı savunma modu.

•Her silah türünün efsanevi versiyonunu alabilmeniz için özel görev serileri

•3 tane Boss Arena (Grubunuzla girip bir Boss'u dövdüğünüz, bitiminde altın, Azoth ve eşya kazandığınız bir mod.)

•Haritada rastgele ortaya çıkan ve yüksek seviye düşmanlar tarafından korunan portalları kapatarak Azoth ve eşya kazanmak.

•Açık dünyadaki isimli/elit düşmanları kesmek.

Aslında oyunun daha ilk dönemleri olduğu için bu içeriklere eksik ya da az demek çok da doğru değil. Fakat end-game'e ulaşmak o kadar uzun ve sıkıcı bir hal alıyor ki son seviye olan 60'a ulaştığınızda "Eee… Bu mudur yani?" diyorsunuz.



Zanaat yeteneklerini yükseltmeyi, tüm silahları son seviye yapmayı ya da ait olduğunuz Faction içinde seviye atlayıp yükselmeyi ekstra içerikler ya da "end-game" içerik gibi kabul etmek de istemiyorum çünkü bunlar aslında oyunun ana mekanikleri.

Bir başka can sıkıcı nokta özellikle 40-45'ten sonra seviye atlamanın aşırı uzun bir hal alması, yeterli sayıda görev ve aktivite bulamamamız. Ana görev zincirinin belirli noktalarda durup "Şimdi git, 45 olduktan sonra gel" demesi ve istenen seviyeye ulaşmak için art arda zombi gibi sıkıcı şeyler yaparak tecrübe puanı kasmak zorunda oluşumuz çok tatsız. End-game'e ve oyunun son seviyelerine ulaşmanın uzun zaman alması kesinlikle kabul edilebilir bir durum ama bu hedefe ulaşmak için yeterli sayıda ve sıkıcı olmayan görevin/aktivitenin olmayışı büyük eksiklik. Tamam, bu durum belki yıllar içinde birçok DVO'da karşımıza çıktı ama artık bir şeyleri değiştirmenin zamanı gelmedi mi? 2021 yılındayız yahu, DVO'ların emekleme dönemini aşalı çok oluyor!

Bunların yanı sıra oyunun birçok yerinde kasıtlı olarak ilerleme hızının düşürülmeye çalışıldığını hissediyorsunuz. Mesela Azoth'un hem hızlı seyahatlerde hem zanaatlarda hammadde olarak kullanılması hem de silah yeteneklerini sıfırlamak için gerekiyor olması sizi sürekli Azoth arayışına ya da hızınızı azaltmaya itiyor. Zindanlara girebilmek için takım bulmanız yetmiyor, bir de anahtarınızın olması gerekiyor. Ana hikâye görevleriyle kapısına kadar götürüldüğünüz her zindan için ilk anahtar size oyun tarafından veriliyor ama daha sonra tekrar girmek istediğinizde anahtarı kendiniz zanaat hünerlerinizi sergileyerek üretmeniz gerekiyor. Bu da gerekli malzemelerin toplanması ve üretilmesiyle vaktinizi alıyor. Ayrıca oyundaki her karakterin geçmişi denizcilik ama kimse yüzemiyor. Evet, bildiğiniz yüzemiyorsunuz ve derin suları aşmak için etrafından dolanmanız gerekiyor! Aksi halde suyun tabanında yürümeye devam ettiğiniz için boğulup ölüyorsunuz! Kestirmeden gitmek yok yani...

Ana hikâye demişken, *New World*'ün hikâyesi o kadar zayıf ki bir yerden sonra kimse ana hikayâde ne olduğuyla ilgilenmiyor. Çünkü herkesin kafasında "Nasıl tecrübe puanı toplarım da önümdeki o uzun seviye engelini aşarım" sorusunun dolanıyor o sırada. Mesela oyunun üç büyük grubu olan Faction'lar hakkında bilgiler ve hikâyeleri oyunculara ilgi çekici şekilde aktarılmıyor. Bu da "Faction Pride" gibi büyük bir itici gücün *New World*'de hiç var olmamasına sebep oluyor. Ayrıca oyunun hikâyesini etrafta bulunan günlük parçaları ya da kitap, defter ile anlatmak artık gerçekten de başarılı bir sistem değil. İnsanların dizileri bile 1.5x hızla izlediği bir dönemde oyunculardan oyunun hikayesini etrafta buldukları parçalardan okuyarak öğrenmelerini beklemek ya kötü bir tercih ya da bazı şeyler biraz aceleye getirilmiş.

Başka bir konu ise 50vs50 savaş mekaniğinin kötü şekilde dizayn edilmiş olması -ki bu mekanik oyun için hayati bir önem taşıyor aslında. 50vs50 savaş çok basit bir mantık üzerinden gidiyor ve ne yazık ki kaçışımızın olmadığı meta oyunculuk yüzünden her savaş aynı geçiyor. Belirli sınıflar savaşa hükmediyor, çeşitli hataların sömürülmesi yüzünden savaşlar berbat ediliyor. Farklı bir şey deneseniz bile sürekli aynı sonuçları alıyorsunuz ve bir süre sonra savaşlara katılmaktan vaz geçiyorsunuz. Belki de ben kötü ve hataların sömürüldüğü savaşlara denk gelmişimdir ve savaş işi bu kadar kötü değildir diye ummak istiyorum. Çünkü *New World*, başarılı bir savaş mekaniğiyle DVO dünyasında çok sağlam bir yere konuşlanabilir diye düşünüyorum.

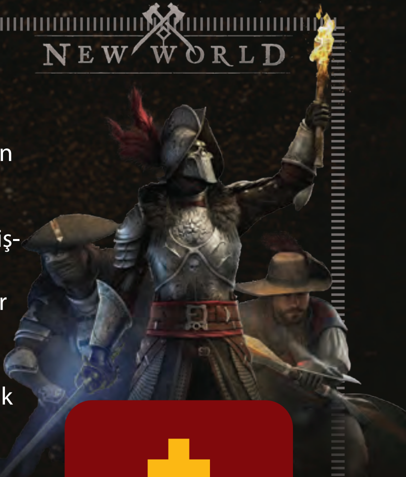
Bunların dışında oyun arayüzünün isteğe göre ayarlanamaması, arayüzün birçok yerde yetersiz kalması (arkadaşımla takas yaparken sadece 10 slot kullanabilmek nedir yahu?), olması gerektiği gibi çalışmayan yetenekler, belirli silahların aşırı güçlü olması, bazı oyun mekaniklerinin hatalarla dolu olması ya da hiç çalışmaması, sistemsel açıklar yüzünden bazı oyuncuların haksız kazanç sağlamaları, New World'ün bazı oyuncuların ekran kartlarını yakması! (Ciddiyim, New World oynayan ve oynayacak olan herkese bu konu hakkında iyi bir araştırma yapmasını öneririm) ve bu gibi durumlarla geliştirici ekibin yetersiz şekilde başa çıkmaya çalışması gibi çok can sıkıcı şeyler var. *(Bir ara betada da "Bunu alan bunu da aldı!" diyerek Ekran kartı ve New World'ü birlikte*

göstermesi çok dalga konusu olduydu. -Can)

En nihayetinde...

Fakat bu can sıkıcı detaylara, sorunlara ve eksikliklere rağmen gün sonunda işten eve döndüğümde ilk yapmak istediğim şey *New World* oynamak oluyor. Çünkü elimizde gerçekten de güzel ve şans verilmesi gereken bir oyun var. Başarılı ses tasarımı, keyifli dövüş mekanikleri, etkileyici atmosferi, adeta bir meditasyona dönüşen hammadde toplama işi, istediğiniz zaman istediğiniz role geçebilme özgürlüğü, açık dünyada PvP'yi açıp gezmek... Ayrıca oyunun aylık üyelik gerektirmemesi ve Steam sağ olsun yerel fiyatlandırmayla çok uygun olan fiyatı da çok büyük iki artı.

Günün sonunda eksikleri ve geliştirilmesi/değiştirilmesi gereken yönleri olsa da DVO sevenlerin, türle yeni tanışacak olanların ya da yeni bir şeyler denemek isteyenlerin kesinlikle denemesi gereken bir oyun çıkmış Amazon Studios'un elinden. Uğramaya niyetlenirseniz Aeternum'da görüşmek üzere…



Yerel fiyatının ucuz olması ve aylık ücret istememesi güzel...

CEVDET'İN GÖRÜŞÜ

New World'de gezmek, tozmak, çeşitli şeyler toplamak ve en mühimi karakterin geliştiğini görmek oldukça keyifli. Örnek vermek gerekirse ilk seviyelerde hayvanlardan et elde etmek ya da ağaç kesmek için ayrılan süre yerine tapu kadastro gibi uzun bürokratik işlerinizi bitirebilirsiniz! Bu kadar bayıcı derecede uzun olan sürenin oynadıkça azalıyor olmasının ferahlatıcı olması bir yana, karakterin sadece sayısal değerler cinsinden gelişmediğini oyuncuya gösterebiliyor.

Tüm bunlara rağmen New World'ün inanılmaz mühim sorunları da var. Vuruş hissinin neredeyse sıfır olmasını es geçiyorum, bu mühim sorunlardan ilki beceri ağacının oldukça kısır olması. Aktif beceriler üzerinden konuşmamız gerekirse her bir silah tipi için 3 agresif, 3 defansif olmak üzere toplam 6 beceri var. 11 silahın bulunmasıyla toplam 66 beceri varmış gibi gelebilir ama sadece 2 silah kuşanabildiğimiz düşünüldüğünde oynanış olarak sadece 6 beceriyle kısıtlanıyoruz.

İkinci sorunsa bu becerilerin az olması yetmiyormuşçasına bazılarının inanılmaz güçlü olması ve hemen hemen her PvP oyunda olduğu gibi bir meta'nın oluşması. Bunu da örneklendirmek gerekirse şifacı rolünü oynayan (Life Staff takan biri demek daha doğru olurdu sanırım) kişilere bahşedilmiş alan etkili bir can verme yeteneği var -ki bunsuz bir savaş düşünemiyorum bile. 6 tane beceri kısıtlamasının yanında bir de seçmenin farz olduğu beceriler eklenince New World'ün sunduğu "Sınıf yok, istediğin oyun tarzı arasında geçiş yapabilirsin!" özgürlüğüne gölge düşüyor.

DVO oyuncularının çok büyük bir kısmının PvE oynamasının sebebi PvP'de daha iyi bir performans sergilemek için ihtiyaç duydukları ekipmanları temin etmek, bunda yanlış bir şey yok. "Kasmak" denen şey tam olarak bu zaten. Fakat sadece keyifli olduğu için ya da karakteri daha güzel görünsün diye PvP'ye pek bulaşmayıp PvE etkinlikleri defalarca oynayan bir kesim de var. İşte ben bu kesime dahilim. Hal böyle olunca New World'ün PvE içeriği oldukça yetersiz bir hal alıyor. "Raid'siz DVO mu olur olm?!" diye sinirlenirken buluyorum sürekli kendimi. PvP oyuncuları, özellikle meydan muharebelerini sevenler için New World oynanabilecek bir alternatif olurken PvE oyuncuları için çok daha iyi seçenekler var **öhöm** Final Fantasy 14 **öhöm öhöm!**

New World'ün bir DVO olmasından mütevellit er ya da geç ücretsiz güncellemeyle, kuvvetle muhtemel ücretli genişleme paketleriyle gelişmeye devam edecektir. Eğer PvP oyuncusu olduğunuzu düşünüyorsanız direkt dalabilirsiniz New World'ün dünyasına (ehehe) ama "Yok hacı, yapay zekâ olsun bizim olsun" diyen bir PvE oyuncusuysanız oyunun ikinci sene-i devriyesinde çıkacağını şu an için sadece tahmin edebileceğim "Complete Edition, Game of the Year Edition" gibi farklı varyasyonlarını bekleyebilirsiniz. **Notu: 5.5**

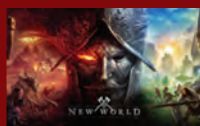
+

- **Herhangi bir sınıfa takılı kalmadan, istediğimiz rolü oynayabilmek**
- **Tatmin edici dövüş mekanikleri**
- **Harika ses tasarımı!**
- **Doyum olamyan güzellikte atmosferi**
- **Uygun fiyatı ve aylık ödeme gerekmemesi**

–

- **Yeterli olmayan içerikler**
- **Sıkıcı ve eskimiş görev yapısı**
- **Hatalar, açıklar, dengesizlikler**
- **Oyundaki bazı dinamiklerin iyi düşünülmemesi, suistimale açık olması**
- **Oyunda binek olmaması ve telafi edecek, karşısında durabilecek bir sistemin de bulunmaması**
- **PvP Arena ve Ranked PvP'nin olmaması.**

6



Son Karar

Amazon Studios, New World ile fena bir başlangıç yapmamış ama hâlâ almaları gereken çok yol var önlerinde.

TÜR: Devasa Online | **YAPIM / DAĞITIM:** Amazon Game Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 109 TL (Steam) **YAŞ SINIRI:** 16+



Ohoo, bu parti "ölmüş"

IMPOSTOR FACTORY

To The Moon 3 mü o?

M. İHSAN TATARİ

Kan Gao en iyi bildiği şeyi yapmaya devam ediyor: Güldürürken ağlatmak… Hem *To The Moon*'da hem de devam oyunu *Finding Paradise*'ta bir an bizi kahkaha krizlerine sokarken sonraki an boğazımızda koca bir yumru oluşturarak suratımızı çarpılmıştan beter eden bağımsız yapımcı, şimdi de sevilen serisinin üçüncü oyunuyla huzurlarımızda.

Benimki karışık olsun

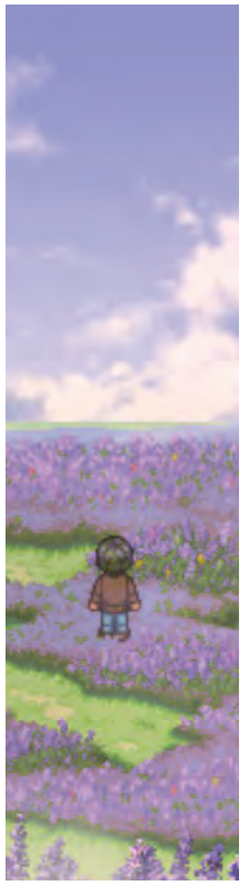
Gerçi buna üçüncü oyun demek doğru mu, pek bilemedim. Çünkü öncekilerin aksine bu kez Dr. Eva Rosalene and Dr. Neil Watts'ın gözünden görmüyoruz olayları. Onların yerine Quincy adlı genç bir adamı yönetiyoruz. Koskocaman, gösterişli bir malikâneye davet edilen kafası karışık kahramanımız ne buraya niçin geldiğini biliyor ne de ev sahiplerini tanıyor. Bahçe pek bir bakımsız, eşyalar feci lüks, hizmetkârlar tuhaf, aşçılar manyak, evin kedisi ayrı bir deli… Quincy nereye düştüm ben böyle modunda ortalıkta dolaşırken malikânenin sahibi olan yaşlı karı kocanın kanlı bir cinayete kurban gitmesiyse (spoiler değil, vurmayın!) bardağın sular seller götürmesine neden olan son damla oluyor. Ondan sonra da oyun kopup gidiyor zaten. Hikâyeden daha fazla bahsedip sürprizlerini bozmak istemiyorum çünkü hiçbir şey bilmeden, körlemesine oynadığınızda daha çok keyif alacağınız o oyunlardan biri *Impostor Factory*.

Oyun toplam üç ana bölümden oluşuyor. Birincisinde Quincy'nin malikânede başından geçen akıllara zarar, oynaması müthiş keyifli olaylara şahit oluyoruz. İkinci bölüm karakterlerden birinin çocukluğundan başlayıp yaşlılığına kadar yaşadığı duygu yüklü anlara tanıklık edip "Ağlamıycam hüleyn!" nidaları eşliğinde gözyaşlarımızı sildiğimiz yerlerden oluşuyor. Üçüncü ve son bölümse her şeyin zekice birbirine bağlanıp bir anlam kazandığı kapanış perdesi vazifesi görüyor.

Bu kaçıncı oyun oluyor şimdi?

Impostor Factory'yi tek başına oynayıp bitirebilirsiniz. Ama eğer daha önce *To The Moon*'u ve mini bölümlerini, *Finding Paradise*'ı ve *A Bird Story*'yi de oynadıysanız her şey çok daha büyük bir anlam kazanıyor. Tabiri caizse resmin tamamını görüyorsunuz. Şahsen görsel romanları sevmememe rağmen bu 5 saatlik yolculuğumun her dakikasından büyük bir keyif aldım ben. Müzikleri, hikâyesi, kâh güldürüp kâh hüzünlendiren karakterleriyle tam bir Freebird Games klasiği olmuş.

Evet, yine oynanış namıma pek bir şey yapmıyoruz. Genellikle diyalog okuyup karakterimizi yürütüyoruz sadece. Finding Paradise'taki garabet mini oyunlar da uçmuş. Ama, eh… Yokluğunu aramıyorsunuz zaten. Gönül isterdi ki önceki oyunlardan havada kalan bazı soruları da cevaplandırsın. Ama birkaç sahne dışında o sulara pek girmiyor IF. Belki dördüncü oyuna…



Oturmaya mı geldik?

Oyunla birlikte isterseniz To The Moon evreninde geçen The Bestest Dancers" (En İyi Dansçılar) adlı çizgi romanı da çok cüzi bir fiyata (4,20 TL) satın alabiliyorsunuz. PDF olarak gelen çizgi romanda Neil, Eva ve diğer Sigmund Corp. çalışanlarının günlük hayattaki kısa maceraları anlatılıyor. Hikâyeler Impostor Factory'den sonra geçtiği için oyunu bitirmeden okumamakta fayda var ama. Şahsen hiçbirini çok da ilgi çekici bulmadım. Bölük pörçük, çok ama çok kısa şeyler hepsi de. Okumayan pek bir şey kaçırmaz.

+

- Ağlatırken güldüren hikâye
- Enfes müzikler
- Mini oyunları ebediyete uğurlamışız
- Sudan ucuz

–

- Önceki oyunlardan kalan sorulara cevap vermiyor
- Oynanış namına pek bir şey yok

8



Son Karar

To The Moon ve Finding Paradise'ı sevenlerin kaçırması yasaklanmalı

TÜR: Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Freebird Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 18,50 TL (Steam)

DESPOT'S GAME

Ölüm dolu soğuk odalar

ALİ SEZGİN

Bağımsız yapımcı olmanın en büyük zorluğu hayal ettiğiniz oyunu öyle şıp diye çıkaracak bütçeye sahip olmayış olsa gerek. Bu yüzden bağımsız yapımcılar çoğu zaman önemli trendleri ya tamamen görmezden gelmek ya da havası kaçtıktan sonra benimseyerek oyun üretmek zorunda kalıyorlar. Battle Royale'ler bir ara çok popüler oldu mesela. Herkes oyununu buldu; büyük yapımcılar da kazandıklarını koruma derdine girdiler. Bu arada bağımsızlar yeni yeni çalıştıkları BR oyunlarını yayınlamaya başladılar. Bir ara da kısa bir süre parlayıp sönen otomatik dövüş furyası çıkmıştı. DotA Underlords, Hearthstone Battlegrounds, Auto Chess derken bayağı da sağlam ürünler çıktı piyasaya. Despot's Game de bu anlattığım duruma cuk oturan bir otomatik dövüş oyunu ancak her oynanışta değişen "Roguelike" mekaniklere sahip. Kimileri oyunu direkt Roguelike olarak tanımlamış, kimileriyse tam bir otomatik dövüşü oyunu olduğunda ısrarcı. İleride hangisine karar kılınır bilemem ancak harika bir potansiyeli olduğu da bir gerçek.

Despot's Game, küçük insanlarla kompleks makinelere can verildiği Despotism'in devam oyunu sayılabilir. Sanat tasarımı zaten neredeyse aynı. Aynı küçük insanlardan oluşan küçük bir partiyle başlıyor ve hemen ardından gelen kostüm seçenekleriyle onları farklı sınıflara atayarak giderek karmaşıklaşan bir labirentte hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Oyunda paranız yettiği sürece dilediğiniz kadar insan ve kostüm alabilirsiniz. Lakin kalabalıklaşan güruhlarda ciddi bir gıda sıkıntısı oluyor. Oyunda üç tip oda var ve adamlarınızı bir odadan diğerine taşırken mutlaka gıda harcıyorsunuz. Bu durumda en iyi kostümlerle güçlü ünitelerden oluşan bir ordu yapıp hayatta kalmalarını beklemek daha iyi oluyor.

Eşya sistemi görünüşte çok tatlı olmuş. Pretzel'den yer çekimi silahına çok sayıda ilginç eşya ve sınıf var. Eğer bir şey fırlatıyorsanız "Thrower" oluyorsunuz mesela. Üç thrower'a sahip olduğunuzda attığınız eşyalar patlamaya başlıyor ve bunlar özellikle kalabalık güruhlara karşı oldukça etkili olabiliyor. Shooter'lar atak hızı alırken, Warlocklar ise bir araya gelerek devasa bir dokunacı savaş alanına sürüyor. Underlords ve Dota Chess'de olan iki sınıflı eşyalar ise bu oyunda yok. Bu durum da ister istemez *Despot's Game*'in hep aynı karakterler üzerinden dönmesine neden oluyor. Öyle rehber okumaya, video izlemeye de gerek yok. Oynadıkça hangi eşyanın daha güçlü olduğunu, hangi sınıfın oyun sonlarında daha etkili olduğunu öğreniyorsunuz ve deli değilseniz bu kombinasyonları bozmuyorsunuz.



Oyunun kübik havası tekrar hissini çok fazla veriyor. Keşke boyutları değişen arenalar ve odalar olsaydı.

Ne olur bitmesin

Despot's Game'in sınıflardaki tekillik sorununa ek olarak aynı zamanda hayatta kalma mekanikleriyle de sorunları var. Örneğin oyunun sonlarına doğru zor bir düşman güruhuna denk geldiniz ve büyük zayiatlar vererek hayatta kaldınız. Bir sonraki odada ya aynı ya da zorluk seviyesi benzer bir düşman çıkacağı için onları dövmek mümkün olmuyor. Siz de kaçış olmayacağını bile bile kaçınılmaz olarak sonuna doğru gidiyor oluyorsunuz. Askerleri sahaya sunmadan saklama benzeri bir mekanik olsa, oyuncunun en azından cepteki insanlarıyla onların üstesinden gelebilirdi.

Sözün özü ben *Despot's Game*'in ciddi bir potansiyeli olduğunu düşünüyorum. Auto Battler'lar arasından hâlâ öne çıkan bir oyun yok. Biraz denge, biraz da çeşitlilik olunca bir anda her gün saatlerce başından kalkamayacağınız bir oyuna sahip olabilirsiniz. Yeter ki ekip işini ciddiye alıp oyunculardan gelen yorumları dikkate alsınlar. Despot's Game trenine erkenden atlamanın şu an için çok manası yok ama uzun vadede önemli bir oyun olma ihtimali çok yüksek.



Başarıya giden yol çok sınıf kullanmaktan değil de az sayıda sınıfın üst seviye özelliklerini düzgün yerleştirilmesinde yatıyor

+

- Tekrar tekrar oynaması keyifli
- Düşmanlar genel olarak ilginç ve özel tedbirler gerekiyor.

−

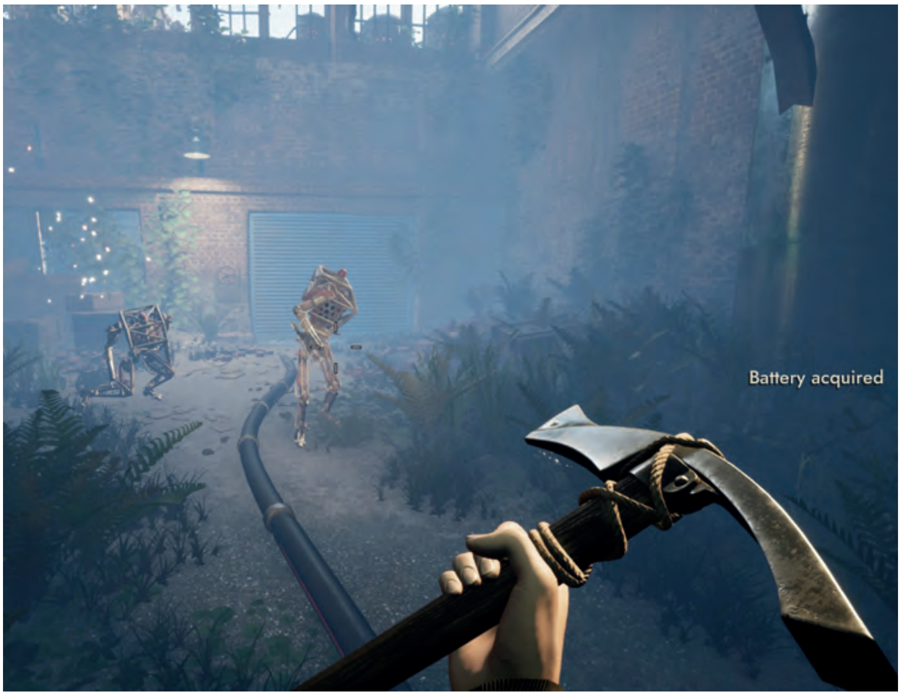
- Roguelike elementleri şimdilik sınırlı
- Sınıflar arası çeşitlilik az
- Ciddi denge sorunları var



Son Karar

Despot's Game'in harika bir oyun olma potansiyeli var. Ama bu o noktaya gelmek için önlerinde uzunca bir yol olmadığı anlamına gelmiyor.

TÜR: Auto Battler, Roguelike | **YAPIM / DAĞITIM:** Konfa Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 16+



INDUSTRIA

Ben hep 50 liralık oyunlar alıyorum zaten...

CEVDET EMRE KIZILCAN

Endirekt bir soruyla başlayacağım biliyorum ama sormadan da edemeyeceğim: Neden bağımsız yapım oyunları oynuyoruz? Buna verilebilecek bir sürü makul cevap var tabii ki de. Mesela oyun oynadığınız cihaz, güncel AAA oyunları açmak için yaşlanmıştır ve bu da sizi bağımsız yapımlara itmiştir. Ya da bağımsız yapımların AAA oyunlara nazaran daha ucuz olması da iyi bir neden olabilir. Fakat kendi adıma söylemek isterim ki AAA'lerin risk almamak için oyunlarına eklemedikleri mekanikleri ve sanat tasarımlarını görmek başka deyişle bambaşka bir deneyim tecrübe etmek için bağımsız yapım oyunları oynamayı tercih ediyorum.

Hal böyle olunca bağımsız yapımların oynanışlarında ve sanat tasarımlarında biraz daha cesur davranmasını seviyorum. Çünkü başlarında milyon dolar kazanma amacı gütmeyen bir patron olmadığı zaman yaratıcılıklarının ne denli güçlü olabildiğini görüyoruz bağımsız yapımcıların. Fakat bu cesareti göstermediklerinden mi yoksa başka bir sebepten mi bilinmez AAA felsefesi izleyen bağımsız oyunlar var ki işte onlar… Onları oynayınca eğlenip eğlenmediğinize dair aklınızda bir sürü soru işareti kalıyor. INDUSTRIA da o yapımlardan biri: Düşük bütçe, bağımsız yapım çerçevesine sıkışmış ama bir AAA olmaya çalışıyor.

Valve'daki Half-Life, evdeki Half-Life

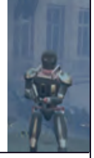
INDUSTRIA hakkında şu benzetmeyi yapsam aklınızda bir şeyler oluşur bence: Çocukken McDonald's'ın önünden geçtiğinizde annenize "Hadi hamburger yiyelim!!" diye yaygara koparırsınız ve o da size "Evde ben sana daha güzelini yaparım." der ya. İşte INDUSTRIA az buçuk böyle bir şey. Annenizin evde yaptığı hamburger gibi. Tadı esasında çok da kötü değil ama siz onu değil McDonald's'ı yemek istiyordunuz. Neyse, canınız sağ olsun. :P

McDonald's-ev hamburgeri denklemi, INDUSTRIA-Half-Life için de sağlanıyor. Oyun ekranındaki hemen hemen her cisimle etkileşime girebiliyor ve bir yerden bir yere taşıyabiliyorsunuz mesela. Bunu ilk kez deneyim ettiğimde beynimden vurulmuşa döndüm. Çünkü bir bağımsız yapımdan bu kadar detaylı bir etkileşim alanı beklemiyordum dürüst olmak gerekirse. Gerçi numarası çabuk sönüyor, hatta oyunun ilerleyen zamanlarında aklınıza dahi gelmiyor bu mekanik. Oyunun büyük bir kısmını yakın menzil silahıyla geçirmeniz, bulmacalar çözmeniz baya Half-Life kokan hareketler. Fakat Half-Life kadar kaliteli olmasının imkânı var mı, tabii ki de yok. Zaten bu beklentiye girmeye gerek var mı, ona da





Biri size çok tipsiz robotlar olduğunuzu söylemeli. Hiç mi aynaya bakmıyorsunuz?





K-Kocaman bir kedi pençesi mi o?!

gerek yok.

Soğuk olan savaş mı yoksa yapay zekâ mı?

Oyun Soğuk Savaş'ın henüz bitmediği alternatif bir hikâye anlatıyor. Çevredeki kağıtlarla, konuşan ana karakterle (Gordon Freeman gör bunları!) hikâyesini anlatmak konusunda çok da hevesli esasında. Üstüme akın akın düşman gelecek ben de onları vuracağım diye beyinsiz bir eğlence beklerken hikâye anlatmaya çalışan ve hatta kimi zaman oyuncuyu atmosferik anlara da sokan bir INDUSTRIA görünce şaşkınlığımı gizleyemedim.

Gerçi üstüme akın akın düşman gelecek kısmını tutturdum sayarım ben. Çünkü yapay zekânın tek amacı üzerinize yürümek. Çok kronik bir sorun olarak da düşman tipinin hiç yok denecek kadar az olması eklendi mi INDUSTRIA, kaliteli bir FPS oyunu olmak yerine yürüme



simülasyonuna dönüşüyor. Üstelik INDUSTRIA'nın bir de "Aşırı çok zor he, bak über zor dikkat et" diye bir modu var; onda da çok bir numara yok açıkçası. Sadece daha az kaynakla idare etmeye çalışıyorsunuz. Eh düşük bütçesinden ötürü vuruş hissiyatı o kadar da iyi olmayınca çok tatminkâr çatışmalar geçirmiyorsunuz.

İşte sorguladığım "AAA tribindeki bağımsız yapımlardan eğlendim mi?" geyiği buralarda bir yerde başlıyor. Çünkü oyunu oynarken sıkıldığımı hatırlamıyorum ama şu an geri dönüp baktığımda da çok kaliteli bir zaman geçirmişim gibi de gelmiyor. Bağımsız geliştiricilerin diğerlerinden sıyrılmak, bahsedilebilir olmak için yaratıcılıklarını zorladıkları mekaniklerin misyonerliğini yaptığımı hatırlıyorum açıkçası. Fakat birine INDUSTRIA gibi "farklı" bir şey vadetmeyen bir oyunu oynamayı tavsiye eder miyim? Muhtemelen etmem. Ama o kadar da berbat bir oyun değil işte. OF! İKİLEM!

TÜR: FPS | **YAPIM:** Bleakmill | **DAĞITIM:** Headup | **DİJİTAL İNDİRME:** 49,50 TL (Steam) | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 30 Eylül 2021

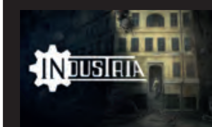
+

- Oyun alanındaki hemen hemen her şeyle etkileşime girebilmemiz
- Atmosferik anlar
- Çevre ve seviye tasarımları hiç fena değil
- Hikâye anlatmaya hevesli yapısı

−

- Şahsına münhasır değil
- Yapay zekâ ölmeniz için beklemede
- Tekrar oynanabilirliği sıfır
- Optimizasyonu baya sıkıntılı

6,5



Son Karar

4 saatlik oynanış süresini ve 49,50 TL'lik fiyat etiketi de göz önüne alındığında çerez bir oyun denebilir. Eğer bölgesel fiyatlandırma yapan kişileri desteklemek gibi ekstra bir hassasiyetiniz yoksa (çünkü aslında oyun 20 dolar) indirimde alınırsa daha mutlu eder.



EMMI kardeşimiz yarın yokmuşçasına peşimizden geliyor





METROID DREAD

Samus Aran'ın askerleriyiz!

EREN ERYÜREKLİ

Bizde çok Metroid fanı yok biliyorum ama neredeyse benim ömrüm kadar eski olan seri oyun tarihinin yapıtaşlarından birisidir. Bunu Metroidvania diye bir türün olmasından rahatlıkla anlayabilirsiniz zaten. Yalnız sıkıntı şu ki en son 3-4 yıl önce 3DS'e çıkan yeniden yapım *Samus Returns* dışında temiz bir 19 yıldır ana seri 2D Metroid oyunu da uğramamış Nintendo konsollarına. İşte o devasa boşluğu kapatmaya ve serinin mirasını yaşatan pek çok yeni oyuna birkaç numara öğretmeye gelmiş *Metroid Dread*. Ama gösterdiği numaraların ne kadarı halen bizi etkiliyor ne kadarı demode kalmış ona bakacağız birlikte.

Samus top olunca kolu bacağı nereye sığıyor?

Switch eskimiş arkadaşlar bunu gördüm oyunu oynarken. Her ne kadar oyun fena gözükmese, yağ gibi 60 fps'yle çalışsa da özellikle dock modunda kaplamalar çamur gibi çıkıyor büyük ekranlarda. Elde oynamak daha iyi bir görsellik sunuyor ama bu sefer de oyunun aynı anda bazen üç tuşa basmak gereken hareket şemaları yüzünden ecinniye dönüyorsunuz. O yüzden kolla oynamak şart. Ama tabii bu bir aksiyon oyunu olduğundan bir süre sonra grafik mrafik boş verip oyunun hızına ayak uydurmaya konsantre oluyorsunuz zaten. Bir de Metroid gibi bir oyunun tek bir yekpare bölge sunamaması, aralarda uzun yükleme süreleriyle başka bölgeye geçme zorunluluğu da canımı sıktı açıkçası. Bakın yine Switch'teki *Ori and the Blind Forest* veya *Hollow Knight* bunu başarabiliyorken koskoca Metroid'in teknik olarak sınıfta kalması anlaşılır konu değil. Neyse ki bölgeler hayvan gibi büyük ve bol çeşit arz ettiklerinden çok da kafaya takmadım bu durumu. Konumuzsa 19 yıl önceki son oyundan devam ederek Samus'un yeni bir gezegene gelip buradaki Metroidlerin kökünü kurutmasına odaklanıyor ama sonlara doğru işler daha çetrefilli ve kişisel oluyor, oralara çok girmiyorum. Bence vasat, özellikle bu seriden







Merak etme seni de "görür" birileri



Parry tutturmak hem zor değil hem de bolca can kazandırıyor



feyz alan *F.I.S.T., Hollow Knight* gibi yapımların varlığını da düşünürsek. Samus zaten tüm oyun boyunca bir ya da iki kez konuşuyor ki onu destekleyecek yan karakterler de olmadığından odun gibi bir karakterle baş başa kalıyoruz tüm oyun boyunca. Ha diyebilirsiniz ki "Metroid'in eskileri de böyleydi" ama aradan geçen 20 yılda çok şey değişti ve Metroid de buna adapte olabilirdi. Olmamışsa da eyvallah yani kendimi kesemem.

EMMİ, N'aptın EMMİ?

Tabii bu oyunun çıkış hikâyesi biraz enteresan olduğundan kısaca bahsetmek lazım. Metroid Dread aslında 16 yıllık bir fikrin üstüne kurulmuş, yıllar yılı 2 kez denenip başarılamamış bir proje. Yani aslında bu oyunu oynarken bir çeşit zaman tüneline bakıyoruz ve orada hem taze fikirler hem de eskinin köhne yapıları var. Örneğin EMMI diye oyunda sürekli ensenizde takip modunda olan robotlar var. Onların bölgesine girdiğinizde yerinizi tespit ederlerse tazı gibi peşinizden geliyor ve atik şekilde kaçamaz veya saklanamazsanız tek vuruşta işinizi bitiriyorlar. Yalnızca özel sekanslarda yok edilebilen bu arkadaşlar oyuna o "Dread" yani endişe, korku gibi anlamları veren öğe oluyorlar. Lakin oyunun doğası gereği biz çeşitli güçler kazandıkça EMMI birimleriyle uğraşmak da kolaylaştığından sıkıcı birer kopyaya dönüşüyorlar zamanla. Başlarda gayet tansiyonu yükselten bu fikri geliştirememişler belli ki, daha kısa bir oyunda gayet güzel çalışacakken yıllar içerisinde uzayan yapımda güçten düşmüş EMMI'ler anlayacağınız.

Kaybolmak bir sanattır

Ha ama oyunun oynanışı on numara ve çok tok bir hissiyat veriyor. Samus her tuşa basışımıza anında tepki verip karmaşık hareket dizilerini harfiyen uyguluyor. Şu bir gerçek ki oyunun zorluk seviyesi oldukça yukarıda; zorlayıcı boss savaşları bir yana çözmek için oturup 4-5 dakika düşünüp çözümü uygulamak için yarım saat uğraştığım bulmacalar oldu. Bu labirenti andıran bölümlerde her an bir sürprizle karşılaşıp henüz o gücü edinmediğiniz için açamadığınız gizlere sinir olacak, o gücü kazandığınızda "Lan nerdeydi o roket upgrade'i?" diye ikinci kez sinir olacaksınız. Boss'lar canınıza defalarca kez okurken sequence break dediğimiz kısa yollar veya alternatif rotalarla kolayca kesebileceğinizi göreceksiniz.

Oyunun bölüm tasarımları tek kelimeyle MUAZZAM ve her oyun yapımcısının örnek alması gereken bir zekâyla örülmüş. Ayrı bölgeler halinde olması biraz tadımızı kaçırsa da o bölgelerin içi dolu dolu ve kazandığınız her yetenekle birlikte oyunun temposu hızlanıp geri dönüşler daha kolaylaştığından (ve inanın bana çok fazla geri dönüş sizi bekliyor) sinir katsayınız çok yükselmiyor. Kaybolduğunuzu hissettiğinizde de yol sizi nereye götürüyorsa oraya doğru gidin, haritadaki keşfedilmemiş noktaları bulmaya çalışın. Ama oyunun hemen hiçbir noktada elinizden tutmayacağını da unutmayın.

Bu ay yana doğru gitmekten içim şişti

Eski dostların dönüşü hep güzel olmasa da Metroid onun mirasını yaşatan oyunlardan çok da geri kalmayarak efsanesini sürdürüyor yeni oyunuyla. İçine girmesi biraz zorluyor ama sistemine alışınca tıkır tıkır aktığı için oyunu takdir etsem de teknik yönlerden yaptığı fedakârlıkları ve EMMI mekaniğini biraz yarı yolda bırakmasını da pek boş geçemeyeceğim maalesef. Fiyatı astronomik olmasa hemen alın oynayın derdim ama Nintendo'nun nadir yaptığı indirimleri beklemek ya da oyunu ikinci el edinmek daha mantıklı bir seçim olur gibi ülkemiz şartlarında.

TÜR: 2D Aksiyon/Platform | **YAPIM:** MercurySteam, Nintendo EPD | **DAĞITIM:** Nintendo | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 € | **YAŞ SINIRI:** 12+

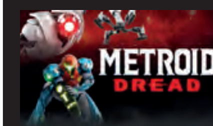
+

- Oyun bölüm tasarımı konusunda ders olarak okutulmalı
- Gelişim, güçlenme ve keşif hissi rakipsiz
- Platform bulmacaları cidden iyi düşünülmüş
- 3DS oyunundan gelen parry hareketi burada nefis olmuş
- Zorluk bazen yükselse de bu sizi daha iyi oynamaya teşvik edici bir zorluk
- Mekân ve düşman çeşitliliği gayet yüksek
- Temposu yüksek boss savaşları
- EMMI robotları başlarda güzel terletiyor
- Görsel tasarımlar güzel

−

- Ama grafikler teknik açıdan vasat
- Ara yüklemeler çok uzun
- EMMI mekaniği sonlara doğru tavsamış
- Senaryo bunca yıldan sonra daha fazlasını sunabilirdi
- Müzikler pek akılda kalıcı değil
- Elde oynarken joyconlar yetersiz kalıyor
- Ekranda oynarken de grafikler çamurlu özellikle ara sahnelerde

8



Son Karar

Öykü ve karakterizasyon kısımlarında güncel akranlarından geri kalsa da bölüm dizaynları ve kendi koyduğu Metroidvania kurallarını geliştirmesiyle Metroid Dread seriye müthiş bir geri dönüş olmuş.



Şu ev yerleşim dizaynıyla esin kaynağı Earthbound'a selam çakılması da çok hoş olmuş

SABLE

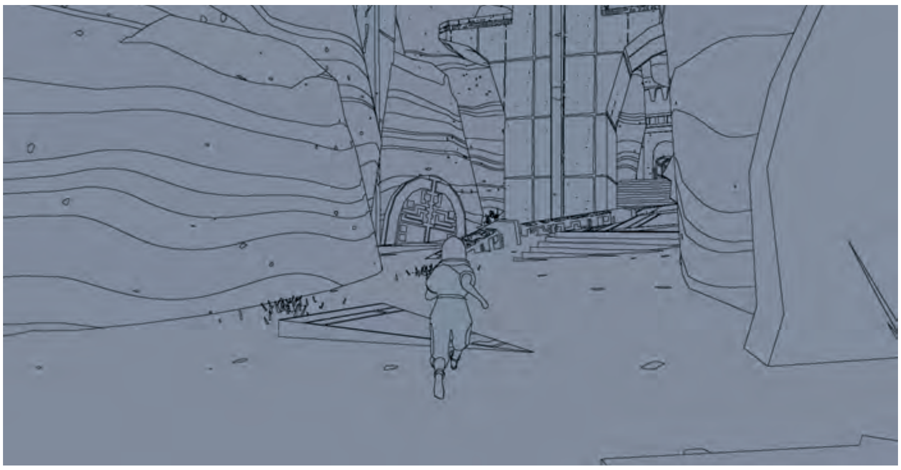
Kum, güneş ve keşfedilmeyi bekleyen yerler...

MERT KÖSE

Bilmiyorum fark ettiniz mi, bu sene o kadar fazla "tatlı görselli" olan oyun çıktı ki hangi birine yetişeceğimi bilemez oldum. Daha bu ay içerisinde *Kena: Bridge of Spirits*, *The Artful Escape*, *Lost In Random*, *Eastward* gibi oyunlar çıkmışken üstüne bir de *Sable*'ı ağırlıyoruz. Ancak Sable, Zelda soslu diğer oyunlardan daha farklı bir kafaya sahip.

Ana karakterimizle aynı isme sahip olan oyun Sable'ın bir nevi hac ibadetini gerçekleştirmesini konu alıyor. "Gliding" denilen bu yolculuk, yaşadığınız toprakları terk edip yeni yerler ve insanlar keşfederek yapılıyor. İsteyenler daha sakin bir şekilde bu yolculuğu gerçekleştirse de Sable dağ taş demeden geziyor ve yeni yerler, yeni insanlar tanıyor. Ve bu yolculuk sonunda ne olmak istediğini daha iyi anlıyor.

Eğer demoyu oynadıysanız Sable'ın bu "Gliding" macerasına hazırlandığını ve henüz evini terk etmediğini görmüşsünüzdür. Oyun ilk kısımda bizi tek bir bölgede tutup çeşitli ayak görevleriyle ısındırıyor. Ancak bulunduğumuz bölgeden çıktıktan sonra tamamen topu bize bırakıyor. İstediğimiz yere ilk bir saatten sonra gidebiliriz. Tabii bu noktada ana senaryo yok mu diye düşünebilirsiniz. Evet var ancak ana senaryodaki görevleri tamamlamanız için de haritada gezmemiz, yeni insanlar tanıyıp onların görevlerini yapmamız gerekiyor. Oyun her yönüyle kendi Gliding maceranızı yaşamamızı istiyor.



Bir süre sonra yorsa da oyunun tek renge bürünmesi farklılık oluşturmuş

İstediğim yere istediğim vakit giderim!

Farklı yerlere özelleştirilebilen can yoldaşınız hoverbike'ınızla gidebileceğimiz gibi eğer daha önce orada bulunmuşsak hızlı seyahat de yapabiliyoruz. Ancak haritada bu gittiğimiz yerler biz ayak bastıkça açılmıyor. Onun yerine 6-7 bölgedeki haritacıyı bulmamız gerekiyor. Bu açıkçası bu kadar «keşfetme» odaklı oyunda beğendiğim bir yöntem olmadı. Haritayı açtıktan sonra nereye ayak bastığımı çok anlayamıyorum çünkü.

Oyunun herhangi bir yere/şeye yönlendirmeme çabası görevler için de geçerli. Herhangi bir aksiyon/savaş bulunmayan oyunda görevler olabildiğince ipuçlarından yola çıkarak bulma-

mızı isteyecek şekilde yapılmış. Mesela oyunun ilk başlarında üç farklı rozet bulmamız isteniyor. Ama nerede veya nasıl asla söylenmiyor. Haritada gezdikçe, tanıştığımız insanlardan görevler aldıkça rozet/maske buluyoruz.

Bu yüzden de görevlerin niteliği hayati önem kazanıyor. Bizi sürekli yeni insanlarla tanıştırmaya, daha da fazla keşfetmeye itecek görevlerin var olması gerek. Sable'da bunlardan var ancak her görevin böyle olduğunu söylemek biraz zor. Bazen Sherlock Holmes'luk yapıyoruz, bazen gardiyanları korkutuyoruz ama bazen de getir götür işleri bize kalıyor. Bu da biraz dalgalı bir deneyim yaşamamıza neden oluyor. Üstelik (herhangi bir karakter geliştirme seçeneği olmadığından) karşılığında aldıklarımız da tatmin edici olmayabiliyor. Biliyorum, burada amaç daha çok farklı karakterler tanımak ama onca yol teptiğim, dağ taş çıktığım NPC arkadaşlarım az daha bonkör olsaydı daha mutlu olabilirdim.

Görevlerle ilgili güzel bir nokta ise Sable'ın ne düşündüğünü ve ne hissettiğini okuyabilmemiz. Yazılı olarak diyalogların arasına serpiştirilmiş bunlar. Bu da roman okuyormuş gibi bir his oluşturuyor. Açıkçası çok hoşuma gitti; hem Sable'ın hem de karakterlerin daha canlı olduğunu hissettirdi bu yaklaşım.

Zelda mı o?

Çok kısa bir sürede anlayacağınız üzere Sable'da fazlaca *Legend of Zelda: Breath of the Wild* esintileri var. Bilhassa da stamina barında bu hissiyat yoğun. Gördüğünüz neredeyse her yere çıkabiliyorsunuz, tek engel staminanızın yetip yetmemesi. Bu tırmanma olayını o kadar fazla yere koymuşlar ki sıradan bir NPC için bile (sıradan olduğunu bilmeyerek tabii) ciddi mesafe tırmandım. Bu da birazcık can sıktı haliyle. Daha rahat bir deneyim istiyorsanız staminanızı



arttırmanız önemli. Oyun tabii ki bunu da nasıl yapacağınızı söylemiyor. Şanslıysanız erken zamanda bulabilirsiniz o görevi.

Tırmanmanın yanı sıra oyunun başında Perpetual adında havada süzülebilmemizi sağlayan bir özellik de kazanıyor Sable. Bu sayede tırmanarak gidemeyeceğimiz yerlere gidebiliyoruz.

Sable'ın göğe yükseldiği bir konu varsa da o da görselleri. Dedim ya, çok fazla harika gözüken oyun çıktı bu sene. Sable onlara rağmen özgün olmayı başarıyor. Sadece çevreleri belirginleştirilerek oluşturulan, sade ve ama oldukça tarzını yansıtan bir görsellik oyunun değerini arttırıyor. Üstelik açık dünya da çok başarılı bir şekilde tasarlanmış. Gezdikçe farklı atmosfere sahip birçok farklı manzaralarla karşılaşıyorsunuz. Hangi vakitte bulunmanıza göre de değişiyor bu. Özellikle karanlık çöktüğünde oyun tek renge bürünüyor ama güzel bir şehir keşfettiğinizde "Bir de gündüz gözüyle görsem" diyorsunuz. Bu görselliğin bir problemli yanı ise bazen üçüncü boyutu fark edemiyor oluşumuz. Çok sık yaşanmıyor ama neyse ki.

Yukarıda da bahsettiğim gibi Sable yavaş ilerleyen bir oyun. Bu yüzden oldukça ağır tonda giden müzikler size eşlik ediyor. Ayrıca bağımsız grup Japanese Breakfast'tan da bir şeyler var. Çok güzel kullanmışlar onun bestelerini. Yolculuğunuz boyunca da oyunun atmosferini arttırıcı şekilde ilerliyorlar.

Teknik anlamdaysa maalesef belli sorunlar var. Geliştirici ekip Shedworks güncellemeler getiriyor ama neden ilk çıkışında oyun bozan bug'lar görmek normalimiz oldu diye de soruyor insan.

Deneyiminize bağlı olarak 10 saat civarı bir oynanış sunuyor Sable. Daha da uzun vakitler geçirmek mümkün. Game Pass'te var olması büyük bir artı bizler için. Ancak oyunun yavaş ilerlediğini, içine girmek için biraz vakit tanınması gerektiğini de tekrarlamış olalım. Neticede bu deneyim Sable'ın hayatında bir kere var olacak bir şey ve tam hakkıyla yapmak gerek, değil mi?

TÜR: Macera | **GELİŞTİRİCİ:** Shedworks | **YAYINCI:** Raw Fury | **FİYATI:** 40 tl (Steam)

« Daha başlangıçta Doğu esintilerini görmek mümkün

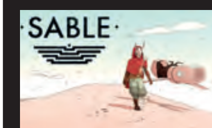
+

- Harika görsel tasarım
- Günün her vakti farklı manzaralar yola eşlik ediyor
- Keşfetme hissi gayet başarılı
- Diyaloglar roman okuyormuş gibi hissettiriyor

−

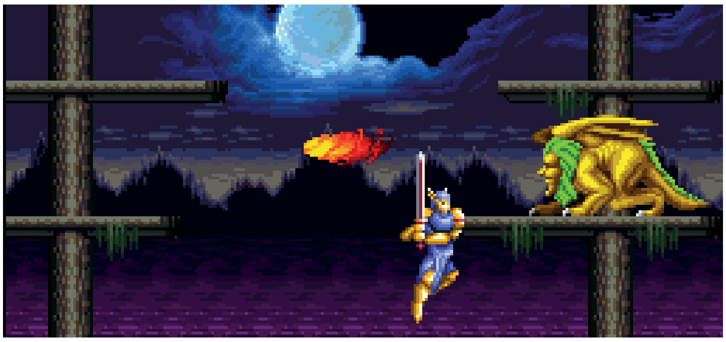
- Açık dünya bazen boş hissettirebilir
- Günümüz oyunlarının belası bug'lar burada da var
- Bazı görevler sıkıcı olabiliyor

7,5



Son Karar

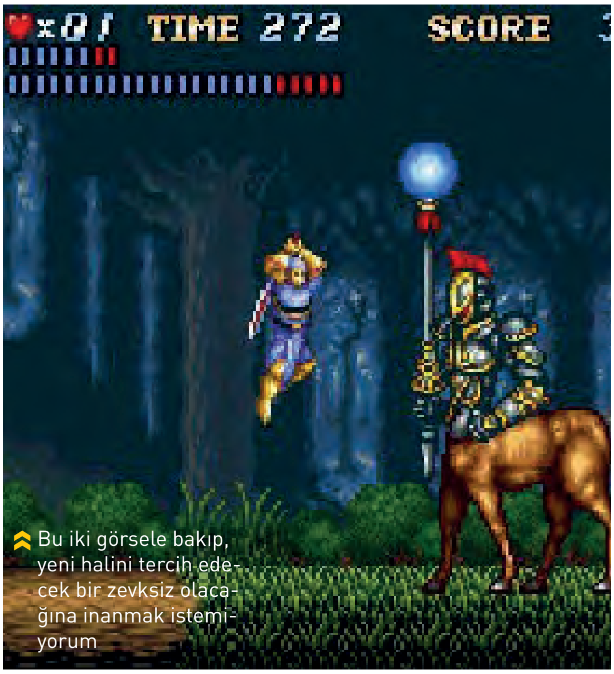
Zelda soslu, keşif odaklı ve yavaş ilerleyen bir oyun Sable. Harika manzaraları, fena olmayan görevleriyle türü sevenler için güzel bir alternatif.



ACTRAISER RENAISSANCE

Naber la kullar?

ALİ SEZGİN



Bu iki görsele bakıp, yeni halini tercih edecek bir zevksiz olacağına inanmak istemiyorum

Eski oyunları yeniden yapmak zor bir iş olsa gerek. Düşünsenize 20-25 yıl öncesinin yapımlarına girişiyor, aslında niyetlerinin ne olduğunu bilmeden ya da ne düşündüklerine hâkim olmadan o oyunu tekrardan yapmak ve modernleştirmek gerekiyor. Yeniden yapılmaya değer oyunlar çoğu zaman kaliteli eserler oldukları için aslında kötü bir oyun çıkarıp çuvallama riski de fazla. En büyük korkum da bu olurdu açıkçası. Düşünün ki o kadar kötü bir oyun yapıyorsunuz ki, oyunun aslını bilmeyen oyuncuların gözünde bir efsane karalanmış oluyor. *(Warcraft III Reforged yani? -Can)* Actraiser Renaissance'da tam olarak bu oldu. Remaster'ın değil de asıl oyunun eskimiş ve sıkıcı olduğunu düşünüyordum ki meğer sorun eskide değil yeninin kendisindeymiş.

Actraiser'de kötülüğün hâkim olduğu toprakları geri almaya çalışan bir meleği oynuyoruz. Oyunun iki aşaması var. Öncelikle melek olarak bir heykelin içinde platform elementleriyle boğuşarak bölge canavarını kesiyoruz. Sonrasındaysa sıraya oraya medeniyet getirmek kalıyor. Melek olarak havada süzülerek hem alan açıp yapılaşmayı sağlıyor hem de ileride gelecek düşman dalgalarına karşı savunma oluşturuyoruz. İki farklı oynanışın iç içe olması o dönemde son derece yeni bir kavramdı. Şu an bile bakıldığında farklı oyun türlerini tek oyunda toplayan fazla oyun yok. Çünkü riskli. Hem iyi yapmanız gereken oyun mekaniği sayısı iki katına çıkıyor hem de iki türden birini beğenmeyen oyuncuları kaybetme riski de taşıyorsunuz. Neyse ki yeni Actraiser'ın böyle bir derdi yok çünkü iki element de vasatın biraz üstünde seyrediyor.

Gelecek gelmemiş gibi davranalım!

Oyunun platform elementleri zamanının Donkey Kong oyunlarında olduğu gibi önceden oluşturulmuş üç boyutlu görsellerle oluşturulan animasyonlar üzerinden kurulmuş. Ben eski oyuna sadık kalmak için böyle bir karar alındığını sanıyordum ama eskisi açıkçası gayet mis gibi güzel piksel artlarla oluşmuş bir esermiş. Yine eskiyle kıyaslamam gerekirse oyunun tepkisi, o heykelin devasa kılıcını savurup canavarları patlatırken oluşan tatmin hissi bu oyunda yok. Zaten arka plandaki kayma hissi bile midemi bulandırdı. Harektin geçişlere uyumlu olmaması bile aslında ekibin bu konuda ne kadar bocaladığının önemli bir göstergesi.

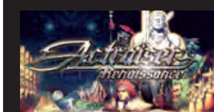
Orijinal oyunda yapılaşma kısmında kule savunmasıyla falan uğraşmayıp, bir yandan inşaat yapıp bir yandan da etraftan gelen börtü böceği vurmak üzerine bir mini oyun vardı. Burada kule savunması işi hem daha uzun sürüyor hem de kendini çok tekrarlıyor. Kule savunmalı oyunları sevmediğimden değil ama içerik yüzeysel olunca oyunun da keyfi kalmıyor. Actraiser'ın yeni halini tamamen bitirmeye sabrım yetmedi ama oyuna olan ilgimi kaybedene kadar beni tatmin edecek yeni savunma parçaları ve farklı oyun elementleri sunamadı.

Actraiser bu haliyle baktığımızda eski oyuna bir saygı duruşu değil yapımcıların "Biz bu oyunu sevmiyoruz, o yüzden daha farklı yapmaya çalışıp sevenlerin parasına göz koyuyoruz" dediği garip bir ürün olmuş. Oynarken keyif almadım ve eğer eski oyunu oynamasaydım inanın bana ne yapmaya çalıştıklarını ve nasıl başarısız olduklarını anlayamazdım. Yeniden yapımlara karşı değilim. Asıllarından kötü olmasınlar yeter.

+
- Müzikler gayet güzel
- Bölüm canavarları ilginç sayılır

−
- Hayatımda oynadığım en kötü kule savunması içeriği
- Oyunun temposunu mahveden gereksiz diyaloglar
- Platform elementleri eğlenceli değil

5



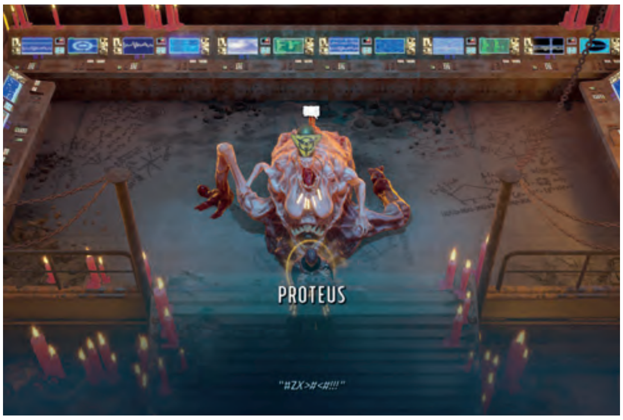
Son Karar

Remaster'lar aslının yaşamını uzatır derler, bu hiç öyle olmamış...

TÜR: Aksiyon/Kule savunması | **YAPIM:** Sonic Powered | **DAĞITIM:** Square Enix | **DİJİTAL İNDİRME:** 150 TL (Steam) 30$ (Eshop) | **YAŞ SINIRI:** 16+

Yandığımızın resmidir...





WASTELAND 3 THE CULT OF THE HOLY DETONATION

Oyun yapmayı bir anda unutan stüdyonun hazin hikayesi!

BURCU ARABACI

inXile adlı sevimli, sempatik stüdyomuz Sıra Tabanlı Strateji'de yardıra yardıra ilerlemekteydi. Devlet otoritesinin yerini çetelerin ve tarikatların aldığı post-apokaliptik Amerika'nın yegâne kanun adamları Arizona Ranger'ları bu sefer de Colorado'da adalet dağıtıyordu. Kâh evinden yurdundan olmuş mültecilere kucak açıyor kâh yamyamların defterini dürüyorlardı. Derken Cult of Holy Detonation geldi çattı ve bu sefer de nükleer enerjiye tapan, radyasyondan eli yüzü birbirine girmiş manyaklar çıktı başlarına. Önceki seçimleri zorluydu: Yerli halkın kaynaklarını tüketmek pahasına mültecilere mi kucak açacaklardı yoksa hiç olmazsa bu keşmekeşin ortasında bir düzen sağlamış diye zorba bir lidere göz mü yumacaklardı... Şimdiki seçimleri ise... Yok ki?

Bu eklenti paketini en iyi tanımlayan sözcüklerdi bunlar: Yok ki?

Wasteland 3'te görmeye alışık olduğumuz pek çok şey The Cult of the Holy Detonation'da yok. Anlamlı ve zorlu seçimler, kompleks karakterler, keyifli savaşlar, akıcı oynanış... Hiçbiri yok. Ne var peki? Bitmeyen düşmanlar ve animasyonlar, oradan oraya gitmeli sıkıcı savaşlar ve bir sürü bug.

Şöyle bir görev tasarımı hayal edin: Üzerinize akın akın gelen sınırsız düşmanlar var. Bu düşmanları durdurmak için tankınızı belli bir noktaya park etmeniz gerekiyor. Yüze yakın düşmanı kese kese gidiyorsunuz. Ama o da ne? Tankınız bir varile çarpıp patlıyor ve tamir çantasını hızlı eşyalara koymayı unutmuşsunuz! Savaş esnasında da bunu değiştirme şansınız yok... Ama düşmanların hepsini öldürürseniz savaş biter ve siz de tankınızı tamir edebilirsiniz, değil mi? Değil. Düşmanları bitirmek için tanka, tankı tamir etmek için de düşmanları bitirmeye ihtiyacınız var. Harika bir kısır döngü. Adeta ek paketin radyoaktivite temasına göz kırparcasına kanser bir görev tasarımı.

En kötü tarafı da bu tür sonsuz düşman üreten savaşların bir değil iki değil, ek paketin tamamında olması. Her yaraladığınız düşmanın intikam moduna girme animasyonu ve o sırada ikinci vuruşu yapmak için animasyonun bitmesini beklemek; sonra tümörle kaplı kapıları açarken giren kapı animasyonlarını dakikalarca beklemek, düşmanın öbür düşmanları çağırmasını beklemek...

Beklemek... Beklemek...

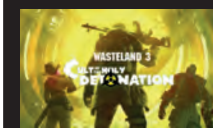
Ve bu kadar bekleyişten elinizde kalanın birkaç güzel zırh ve silahla son derece vasat bir hikâye yüzünden hayal kırıklığı olması... Ek paketin en ilginç yanı, asıl oyunun başında hapishanenizde bulup da orada bırakmaya ya da salıvermeye karar verdiğiniz mahkumla burada karşılaşma imkanınızın olması. Ki o da son derece tek boyutlu ve ana oyunda alışık olduğumuz nüanslardan yoksun kalmış. Hatta Wasteland'in absürt espritüel tonu bile bir iki detay haricinde hissedilmiyor; adeta bambaşka kişiler tarafından yapılmış gibi. Kısacası *The Cult of the Holy Detonation*, Wasteland adına yakışmayan bir ek paket olmuş; hiç olmasa daha iyi olurmuş.

Sorsan aşının içinde ne var bilmiyoruz der ama radyoaktif suyu içmekte hiçbir beis görmemiş.

+
- Yeni zırhlar ve silahlar
- En azından kısa
- Fiyatı ucuz

–
- Kendini tekrar eden sıkıcı oynanış
- Bitmek bilmeyen animasyonlar
- Vasat senaryo, anlamsız seçimler

5



Son Karar

Oynadığınıza değmeyecek bir ek paket, Wasteland adına yakışmamış

TÜR: Rol Yapma Oyunu | **YAPIM / DAĞITIM:** inXile Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 13TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 16+



Aidan dostumuz her an pek bir havalı

Kalabalık grupların arasına dalıp hacamat etmek görsel olarak çok keyifli





THEY ALWAYS RUN

Kaçan hep kovalanır mı?

EREN ERYÜREKLİ

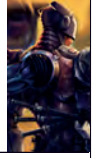
Steam Yaz Festivalinde demosunu oynayıp epey de beğendiğim bir oyundu *They Always Run* ve gayet başarılı giriş bölümüyle kendisini bana o anda satmayı başarmıştı bile. Lakin oyunun bitmiş halinde kazın ayağı nasıl çıkacaktı? Dövüşler tekdüzeleşecek miydi, mekânlar çeşitleniyor muydu gibi gibi sorular kafamdaydı oynamaya başlarken. Bunlardan kiminin cevabı şaşırtıcı derecede olumluyken "Yok kardeş bu kısım olmamış" dediğim kısımlar da var. Ha, en baştan söyleyeyim 2D Platform sevenler için çok ilginç bir alternatif bu oyun, es geçmeyin ama önce beni de bir dinleyin tabii.

Bir meslek olarak kelle avcılığı

Robocop'tan öykündüğü maskesini asla çıkarmayan, sırtında ekstradan diğer ikisinden daha güçlü üçüncü bir kolu olan Aidan isimli bir insan avcısını yönetiyoruz oyun boyunca. Aidan yakın bir dostu öldürüldüğü için kişisel bir intikam yolculuğunda olsa da gezegenler arası av kontratlarını da geri çevirmeyerek akşamları uzay gemisinin masasına çayını çorbasını koyabiliyor. Atmosfer biraz Guardians of Galaxy diyalogları, biraz Cowboy Bebop pespayeliği ve biraz da 80'lerin bilimkurgu animasyonları kokuyor ki naftaline bulanmış bu nostaljik ortam beni direkt olarak tavlıyor zaten. Senaryo bu tür oyunlarda alışmadığımız kadar olaya dahil ve bol bol muhabbet dönüyor karakterler arasında. Yan karakterlerin de Aidan kadar akılda kalıcı olduğunu söylemek lazım. Bu bir artı oyun adına.

Şu bahsettiğim üçüncü kola geri dönelim; kendisi çeşitli duvarları kırmaya ve rakipleri sersemletmeye yarıyor ama platform kısımlarında bir işe yaramıyor (neden?) -ki karşılaştığımız düşmanların da bosslar hariç toplamda 4 çeşit olduğu düşünülürse aslında tek tuşla yaptığınız artistik kılıç hareketleri ve yuvarlanma ile tüm oyunu rahatlıkla geçebilirsiniz. Sadece bazı bossları üçüncü kolla sersemletip polise teslim ederseniz ödülü-





« Bu arkadaşın çevirisini kırdığımız için bize tripli

nüz artıyor ama bu işi becermek için katlandığınız kaçın, arada vur, tekrarla gibi bir cheese'leme mantalitesi beni çok açmadı. Ama fazla da yok bu dövüşlerden o yüzden tahammül edilebilirler. Elbette parry yapmak, tabanca sıkmak ve başka başka yetenekleriniz de var ama bu kadar kısıtlı ve açıkçası basit bir hareket şemasında kendinizi çok da zorlamanıza gerek yok. Aidan zaten siz bir tuşa bastığınızda gerisini hallediyor gibi bir durum var ortada. Bu beni biraz üzdü çünkü oyunun hem üçüncü kolla hem de daha keskin bir dövüş koordinasyonuyla gidebileceği pek çok yer varken 2 metrekarelik bir alanda sıkışması tatsız bir surum. Neyse ki oyunu yapan Rus kardeşlerimiz platform kısımlarına ve öyküye özenmiş de dövüşlerde yaşadığım görece hayal kırıklığı diğer alanlarda pek kendini göstermiyor.

Bugün de uzay kovboyluğundan sınıfta kalmadık

Aidan biraz düz bir arkadaşımız. Kendisi rüzgâr nereye savurursa oraya giden "Tamam abi, hallederiz" modunda birisi. Bir bakıyorsunuz "Arkadaşımı kestiler onların canına okuyacağım" diyor sonraki anda "Dur ya, şu abimizin bir işi varmış onu da halledelim, sonra keseriz big bossu" şeklinde geniş laflar ediyor. Tamam bence hayatta pratik olmak stabil olmaktan daha iyidir Aidan ama kankan Jonathan ya da zoraki partnerin Haze'den de biraz feyz alsan diyorum nasıl olur? Neyse ki öykü kendini çok ciddiye almıyor da biz de galaktik mafya boss'u yakalamaya gidip bu arkadaşın aslında Don Carleone'nin kedisine gönderme şeklinde bir kedi olduğunu anlayıp neşeleniyoruz. Uzay cini yakalama ve Kutsal Hazine Avcıları tadındaki (ulan ne güzel çeviriymiş zamanına göre) görevler de aynı şekilde ortama renk ve karakter katıyorlar. Aidan'ın cool dövüş hareketlerinin aslında birbirini tekrar eden hazır kombolar olduğunu gördükçe bu eğlencesi yüksek anları düşünerek diğer hikâye kısmına ulaşmak için can attığım noktalar olmadı değil bu arada.

Oyunun kalas ama şekilli görünen dövüş sistemi bazen stilin içeriğin önüne doğru şekilde geçerse nasıl da iyi çalışabileceğinin kanıtı gibi. Evet adamlar daha çeşitli bir dövüş sistemi ve düşmanlar koyabilirlerdi oyuna fakat bu öyküye ayrılan bütçeden kısacaktıysa da ben oyunun bu halini tercih ederim açıkçası. Ha ama oyunun hikâyesi böyle güzel güzel akar ve tam Aidan'ın intikamıyla leziz bir katarsis yaşayacakken lönk diye gelen ve en hafif tabirle absürt diye niteleyebileceğim finalle tadımız biraz kaçıyor dostlar ama üzülmeye gerek yok. O ana kadar harika 2D görselliği, müzikleri ve karakter etkileşimleriyle oyun bizi avcunun içine almış zaten. Boktan bir finale de tahammül edebiliriz bence çok da şey etmemek lazım.

Yanlaya yanlaya ilerleyiniz

Sonuçta bu ufak bir ekip tarafından kotarılmış harika görselliğe sahip ama oynanış kısmında biraz odunumsu kalan bir yapım; benzerlerini kesin oynadınız ve oynayacaksınız zaman içinde ama adamlar işin içine yeterince eğlenceli karakterler, akıcı bir öykü ve fiyakalı bir oynanış koyduklarından benzer oyunlarla aralarındaki farkı net bir şekilde çizebilmişler. Sırf bu sebeplerden kötü finaline rağmen ben *They Always Run* oynadığım süreyi hayatımdan kayıp saymam net şekilde. Bu incelemeyi okuyup oynamayı düşünenlerin de kayıp sayacağını sanmam; basın 32 lirayı gitsin.

TÜR: 2D Aksiyon / Platform | **YAPIM / DAĞITIM:** Alawar Premium | **FİYAT:** 32 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 16+

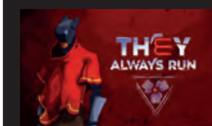
+

- El emeği göz nuru görsellik ve animasyonlar çok başarılı
- Müzikler anında havaya sokuyor
- Ekstra kolla gelen enteresan mekanikler
- Platform kısımları gaye iyi düşünülmüş
- Senaryo ve karakter yazımı eğlenceli

–

- Düşman çeşitliliği çok az
- Final gülünç maalesef
- Yer yer karşımıza çıkan (ama müteadiyen düzeltilen) buglar
- Üçüncü kolun tam potansiyeli kullanılamamış
- Yer yer çok tekrara düşen kolay kaçılmış boss savaşları

7



Son Karar

Güzel fikirleri yeterince işleyememiş olsa da They Always Run kalabalık 2D Aksiyon oyunları arasında farkını ortaya koyan gayet keyifli bir yapım olmuş.

MARVEL GUARDIANS OF THE GALAXY

ONUR KAYA



BENİ MARVEL'IN KOZMİK YAĞMURLARINDA ISLASINLAR



Çocukluğun en güzel şeyleri de olasılıklara beslenen merak. Evrenin kurallarını büyüdükçe öğrenirsiniz ve o kurallar o kadar çok güzel yemeği, aperatifi, tatlıyı düşler sofrasının masasından kaldırıp alır ki büyümek insanı aç bırakır kimi zaman. Çizgi romanların en büyük avantajı da bir kısım insan için hayatın daralttığı o menüyü geri genişletebilmeleridir; müdavimleri çizgi roman evrenlerinde hemen hemen her şeyin olabileceğini bilir. Gözünden lazer atan adamlara "Sen var olamazsın" diyen fizik kuralları kâğıda sere serpe uzanmış çizimlerden tekme tokat kovulurlar. Utanmadan arlanmadan kurgudaki hayallerin bile inşasına karışan "bütçe" mereti mürekkebin iki boyutlu düzlemdeki dans figürlerine elini uzatamaz. Anlatılan hikâyenin tek sınırı yazar ve çizerin hayal gücüdür. Elbette alışkanlıklar, üst yönetimlerin müdahaleleri, hayranların muhafazakârlıkları her medyumu olduğu gibi çizgi roman medyumunu da sınırlar ancak bu mızmız efendilerin bir çift sivri zekânın şalterinin atmasıyla arka koltuğa geçebileceğini bilirsiniz. *Watchmen, The Dark Knight Returns, Sandman* gibi statükoya aykırı eserler böyle böyle ortaya çıkmıştır. Öyle ya da böyle, çizgi roman hayatın banalliklerine isyanını söndürmeden hayatta kalır. Karton kapakların arasına inci gibi dizilmiş sayfalar, ipini koparmış tasvirlerini size damardan zerk etmeye hazır ve nazır pusuda beklerler.

"Guardians of the Galaxy nasıl bir oyun?" derseniz de "İşte o çizgi roman sayfalarındaki katıksız hayal gücünü rafine edip video oyunu formatına eksiksiz taşımış bir oyun" derim. En baştan bir uyarı yapmayı da kendime görev bilirim: İncelemeye oyunun hikâyesiyle anlatımından çene çalarak gireceğim ve uzun bir süre o yoldan devam edeceğim. Bu da aslında bir turnusol kâğıdı görevi görecek çünkü benim bunu yapmamdan hoşlanmayacaksanız oyunun kendisinden de hoşlanmama ihtimaliniz yüksek. Sonra "demedi" demeyin.

2 saatlik değil 20 saatlik bir Marvel filmi

Hatırlayanınız vardır, 2016-2018 arasında Oyungezer Youtube kanalında Marvel & DC filmlerinin bol keseden goygoyunu yapıyorduk. Infinity War'a adım adım yaklaşırken bir ayağımızı diğerinin önüne her atışımızı sayıyor, aklımızda zuhur olan olasılıklara coşuyorduk kendi kendimize. Hele sona kalan Soul Stone meçhul konumunu ifşa etme yolunda gidilebilecek yerlerin ucu bucağı yok gibiydi. Ne de olsa Soul Stone'un içinde ruhların barındığı bir başka diyar, Soul World vardı. Son ve belki de en önemli Sonsuzluk Taşı Marvel Sinematik Evreni'ne nasıl bir etkisi olacaktı? Veyahut Thanos'un biricik aşkı Death'in beyaz perdede portre edilişine tanık olabilecek miydik? Marvel Universe'ün kozmik varlıkları evrenin







MARVEL COSMİC SAGA

Guardians of the Galaxy, ağırlıklı olarak Marvel külliyatı içerisinde adı her daim övgüyle anılan *Marvel Cosmic Saga*'dan besleniyor. 2005-2012 arasındaki dönemde dünyada *Civil War, Secret Invasion, Siege* gibi büyük olaylar dönerken uzayı kasıp kavuran ve daha niş karakterlerin başrollerini üstlendiği, adı fanlar tarafından koyulmuş bir hikâyeler bütün Cosmic Saga. *Annihilation, Annihilation: Conquest, War of Kings* ve *Realm of Kings* diye giden, resmen biri bitince bir diğerinin ayak seslerini duymaya başladığınız büyük hikâyeler serisi. Yazarları Dan Abnett ve Andy Lanning ikilisi -ki Abnett ismi Warhammer 40K hayranlarına epey tanıdık gelecek bir isim. Hani benim kefil olmam yeterli gelmiyorsa herhangi bir Warhammer 40K hayranına “Bu eleman iyi bir yazar mı ya?” diye sorabilirsiniz. MCU'dan tanıdığınız ve tanıyacağınız pek çok isme rastlamak için de okunabilirler. Thanos'un da içinde bulunduğu iyi bir hikâye okumak ve muhtemelen ileride Fantastic Four'da göreceğimiz Annihilus ile tanışmak için Annihilation lazım mesela. İyi bir Ultron hikâyesi okumak istiyorsanız, milletin iyi sandığı Age of Ultron'u falan sallayın, Annihilation: Conquest'e uğrayın. Hem Groot'un konuştuğu zamanları da görmüş olursunuz. Dizilerin rezil ettiği Inhumans'ın kudretine şahit olmak, arada bir de Cyclops'un yıllar önce kaybettiği kardeşine rastlamak için War of Kings iyi bir seçim. Bunların da ötesinde, çizgi roman sevenler neden Captain Marvel'a burun kıvırıp kenarda “İlle de Nova” diye ağlıyorlar anlamak için de tüm bu çizgi romanları okusanız bir şey kaybetmeyeceksiniz. Ha, ama kötü bir haberim var: Annihilation'dan sonrası satmadığı için Türkçe basılmadı. El mahkûm İngilizce okumanız lazım…

dengesinin bozulmasına çizgi romanlardaki gibi ses çıkaracak mıydı? Böyle şeyler olmadı lakin. Gün gelip Infinity Saga sona erdiğinde Soul Stone'u bu kadar özel yapan şeyin adı bile anılmamıştı film evreninde. Death arz-ı endam etmemişti; kavramsal varlıklar ses çıkarmamıştı. İstediklerimizin yerine aldıklarımız, MCU'nun “Yapa yapa bunu mu yaptınız” dedirten pek çok tercihi gerçek dünyanın kurallarına uyma zorunluluklarından sakat doğmuştu muhtemelen.

Bize güzeller güzeli iki modern *Deus Ex* oyunu vermiş bulunan Eidos Montreal'in *Guardians of the Galaxy* uyarlaması ise bu açıdan nur topundan hallice, topaç gibi, al yanaklı ve sağlıklı bir bebek! Zira çizgi romanları sevenlerinizi yamacıma yaklaştırıp anlatsam “Yok artık, bunu da mı koymuşlar oyuna?” diyeceğiniz pek çok çizgi roman deliliği oyunun içinde var! Ben de bu yüzden kendimi spoiler kusmaktan zor alıkoyuyorum! Oyunun fragmanlarına baktığımda edindiğim izlenim her ne kadar görsel tasarımlarda kendi imzaları olacak değişikliklere gitmiş olsalar bile James Gunn'ın koca koca adamları ergen esprilerine güldüren mizahını taklit etmeye çalışabilecekleri yönündeydi ve gözüm korkmuştu. Nitekim boşa tırsmışım ve oyunun bu konuda beni çok utandırdığını mutlulukla itiraf ediyorum; anlatı direktörü Mary Demarle ile gedikli yazarları, *Guardans of the Galaxy*'de de *Human Revolution* ve *Mankind Divided*'dekinden daha az muazzam bir iş çıkarmamışlar. *Marvel's Guardians of the Galaxy*, karakterlerin film versiyonlarının görsel aşinalığından faydalanıyor sadece. Geri kalan her konuda öncül hikâyelerinden %80 çizgi romanlar, %20 filmler diyebileceğimiz bir oranla besleniyor. Kendine de



Filmlere de referans yapma konusunda elini hiç korkak alıştırmıyor oyun...

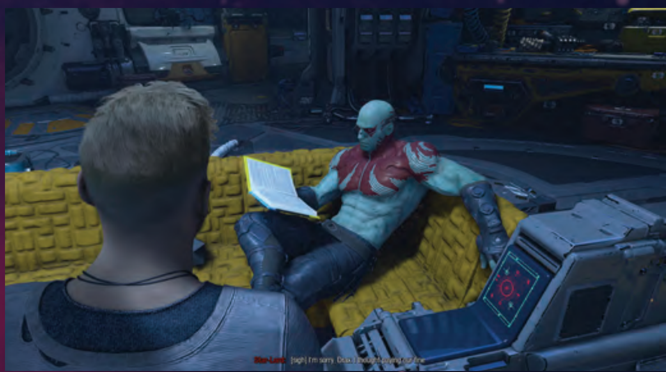




Seçimler çok derin olmasa da doğal hissettiriyor...







Drax bile arada arkasına yaslanıp, kitabını eline alıp rahatlıyor.

daha ilk oyundan, Insomniac'ın *Spider-Man*'inden daha başarılı, *Batman Arkham* evrenine ise denk bulduğum bir evren kuruyor.

Galaksinin Orman Korucuları

Ha malum, kimi anlatılar evreni iyi ve detaylı yaratıp karakter etkileşimlerini büyük resimde hiç ederler. Bu çizgi romanlardaki büyük olay hikâyelerinde çok olur mesela. Karakterlerin kişilikleri hayatlarını gölgede bırakan olaylar karşısında sık sık yok olur. Kimi anlatılar da tamamen karakter odaklı takılıp evrenlerinin kurallarını oldubittiye getirirler. Ne kadar sevsem de James Gunn'ın filmlerinde pek hazzetmediğim bir durumdur bu benim. *Marvel's Guardians of the Galaxy*'nin bu noktada kurduğu denge, benim nezdimde oyunun en çok övgü hak eden kısmı.

Diyaloglara baksanız AAA oyunların çok çok azında, anca bir *God of War*'da, bir *Red Dead Redemption*'da, bir *The Last of Us*'da bulacağınız kalitedeler. Her biri harikulade seslendirilmiş karakterlerin aralarındaki etkileşimler tanık olmaya doyum olmaz cinsten. Rocket'in velet aksiliği, Drax'ın mecaza olan bağışıklığı, Groot'un anlaşılmaz yaşlı çınar bilgeliği, Gamora'nın "sosis partisine düştük" bıkkınlığı, Peter Quill'in Terran ameleliği… Bu "uyumsuz personalar birliği" üyeleri çarpışan arabalar gibi birbirine tos atıp duruyor. Hikâyede olanlara verdikleri tepkiler bir yana, grup üyeleri oyunu oynarken daima yanınızda oldukları için siz Peter Quill rolünde bulmaca çözer veya ıvır zıvır toplamak için ana yoldan uzaklaşırken bile susmuyorlar. Sürekli devam eden ve yer yer yüksek sesli güldüren bir goygoydan bahsediyorum. Cidden o kadar çok diyalog kaydetmişler ki, oyunu benim gibi söndüre söndüre oynasanız bile bitirdiğinizde hepsini duymamış olacaksınız.

(Oyunda "yerlerde görünmez çizgiler" var. Bunları aştığınızda spesifik diyaloglar tetikleniyor ve o sırada halihazırda dönmekte olan muhabbeti biraz piç ediyorlar. Bunun olmasının önüne nasıl geçilebilirdi pek bilemesem de, dümdüz gezinirken keyifle dinlediğim çok konuşma yarıda kesildiği için üzüldüm. Büyük bir eksi değil ama notunu almak da lazım.)

Yemeğimizin hafif diyalog seçim sosu da bu çarpışmalara yer yer etki edebilmemize olanak tanıyor. Ekip kendi arasında didişirken taraf tutabiliyor,



Kendi kendinizi Rick-roll'lamanın keyfi (!?) de bir başka.



aralarından biri bize laf sokarken kendimizi savunabiliyor veya uzlaşmacı davranabiliyoruz. Bunları hem ara sahneler sürerken hem de oyun akışı içerisinde yapabiliyoruz. Oyunun anlatısı bu sayede sakin keşif anlarında oynanışa da sızmayı başarıyor. Bize ucundan azıcık kontrol edecek ekstra bir katman sunmuş oluyor ki sessiz kalmayı da tercih edebiliyoruz; bu durumda kendi kendine gideceği yere varıyor. Bu açıdan GotG, yukarıda bahsini ettiğim oyunlardakiyle başa baş kalitedeki diyaloglarına müdahale etmemize de olanak sunmasıyla elini daha bir güçlendiriyor.

Sanat için sanat değil, galaksi için sanat

Madalyonun öbür yüzünde de oyunun hikâyesinin epey büyük olması yatıyor. Oyunun senaryosu grubumuzun ekmek parası kazanma dertleriyle başlayıp katman katman açılarak Marvel'ın(çizgi romanlardaki) pek sevgili kozmik hikâyelerini hiç aratmayan bir skalaya erişiyor. Kahramanlarımız, onları "Galaksinin Koruyucuları" ismini yıldızlı pekiyi ile hak etmeye taşıyacak bir olaylar zinciriyle karşı karşıya kalıyorlar. Bu şekilde mevzu büyürke, oyunun duygusal çekirdeği, teatral ölçeğinin kütlesi altında ezilip parçalara ayrılmıyor. Yürekten bağlandığınız herkes karakter gelişimi pastasından payını alıyor. E komşuda pişen size de düşüyor tabii, onlar bir şeyler hissettikçe siz de hissediyorsunuz. Çizgi romanlardan pek çok özel şahsiyetin kimi zaman sadece adını, kimi zaman da noksansız endamını gördüğümüz, bunlara kendi arka plan hikâyelerini yazan tam bir "lore cümbüşünün" orta yerinde insana sadece bu oyunu ilgilendiren kalemde bir şeyler hissettirebilmek sizi bilmem ama bana göre yazım cephesinde turnayı gözünden vurmak demek.

Hikâyenin o devasa ölçeğini rengarenk bir hediye paketi yapan da sanat tasarımı elbette. Stüdyonun geçmiş işlerine aşinaysanız bileceğiniz üzere Eidos Montreal'ın yazarlarının yanı sıra tasarımcıları da piyasa standardının epey



üzerinde. Hani çizgi roman okurken sayfayı çevirirsiniz de karşınıza çift sayfalık, detayları ince ince ilmek gibi dokunmuş bir çizim çıkar ya… Koca koca savaş gemileri, rengârenk gezegenler, karakterler, sayfadan fırlayıp çıkacakmış gibi dinamik bir aksiyon görürsünüz. Gözlerinizin önündeki sayfayı nasıl bir manyak çizmiş merak edersiniz. İşte insanı aynı bu hislere gark eden, MCU görselliğini de tozu dumanı içinde öksürür bırakan tam gaz pek çok anı, tam teşekküllü de pek çok mekânı var *Guardians of the Galaxy*'nin. Oyun da uzun olduğundan (15-20 saat) hikâye odaklı çizgisel bir yapımdan beklemeyeceğiniz kadar farklı mekâna gidiyor, sürüyle maceraya atılıyorsunuz. Senaryo odağını zerre dağıtmadan giderken, o odağı dara düşürmeden bunu yapabilmek de apayrı bir başarı.

Jetli bot ile uzay horonu tepmek

Oyunun en güçlü olduğu iki kısmı övüp aradan çıkardığımıza göre, zayıf olduğu noktaya da parmak basmamız lazım. Oyunun savaşları maalesef pek bir "vanilya" arkadaşlar. İnternette oyundaki savaşları çok sıkıcı bulduğunu söyleyen bir kesime denk geldim ve buna çok katılmadığımı itiraf etmeliyim. Ben sıkılmadım. Sıkıcı olmaktan ziyade Eidos'un Deus Ex gibi oyunlardan kalma kimi tasarım alışkanlıklarının kurbanı olduklarını ve tam da pişemediklerini düşünüyorum. Ne demek istediğimi anlatabilmek için elbette mekanikleri açıklamam lazım:



Şimdi oyunda malumunuz Peter Quill'i, yani namı diğer Star-Lord'u yönetiyoruz. Kendisinin pek teknolojik botları sayesinde çift zıplayıp hava sürülebilmek gibi becerileri, iki adet de cıvcıvlı Blaster tabancası var. Oyunda ilerledikçe bu tabancalara element bazlı saldırılar da açılıyor. Peter'ın kendisini yönetmek, ekrana yansıttığı görsellik hoş olsa bile incelikli olmadığından tatminkâr olmaktan uzak. Bu yüzden de savaş içinde takımın diğer üyelerine emir verip becerilerini kullanarak liderliğin tadını çıkarmak durumundayız. Gruptaki herkesin işlevi de farklı. Groot düşmanları topluca veya teker teker yere sabitlerken, Rocket bombaları ile alan etkili saldırı yapıyor. Gamora tekil hedeflere yüksek hasar verirken, Drax sersemletici darbeler vuruyor. Bunlara ek olarak bir de çevre kullanımı var, Rocket'e belli yerlere mayın kurmasını, Groot'a zemindeki çatlaklardan dikenler çıkarmasını, Gamora'ya tavanda asılı nesneleri onları tutan ipi kılıcıyla keserek milletin kafasına düşürmesini ve Drax'a da yerdeki ağır veya patlayıcı cisimleri millete fırlatmasını söyleyebiliyorsunuz.

Tüm bu anlattığım şeyleri uygulamak çok rahat. Guardians'a kendi özel becerilerini kullandırtmak da, çevresel etmenlere başvurmalarını sağlamak da zahmetsiz. Guardians Mode'a girip önce karakter sonra da beceri seçtiğimizden başlarda biraz eliniz ayağınıza dolanacak ama ufak bir alışma süreci ardından rahat bir şekilde altından kalkabilmeye başlayacaksınız. Bu yüzden epey eğlenerek oyuna dalıyor ve "Faha başları böyleyse sonlara



Grup dinamikleri ve diyaloglar on numara, beş yıldız!





doğru geliştikçe nasıl da keyifli bir sistem haline gelecek bu dövüş sistemi?" düşüncesi saman alevi gibi sarıyor gri hücrelerinizi. Lakin dövüş sistemi daha keyifli bir hale gelmiyor. Daha doğrusu buna uğraşıyor da beceremiyor. Aslında oyunda dövüşlerden kazandığınız puanları harcayarak aldığınız yeni beceriler var. Her ekip üyesinin ikişer yeni özelliği daha açılıyor. Lakin geliştiriciler bunları açma sırasını size bırakmışlar ve bu oyundaki mekanik gelişim ve genişlemesini neredeyse tamamen boşa çıkararak oynanış döngüsünü kısırlaştırmış. Eğer varlığı ile yokluğu belli olmayan bir beceri puanı sistemi kullanmak yerine, karakterlerin yeni becerilerini hikâyede belli noktalarda açsalarmış ve dövüşlere spesifik olarak bu yeni becerilerle haklamak gereken düşmanlar serpiştirselermiş oyunun savaşları çok tatmin edici olabilirmiş. Şu haliyle yeni gelen beceriler oyunun başında açık olanlardan yeteri kadar ayrışmadığı ve üzerine bir de aynı dolum süresini paylaştıkları için eliniz sürekli ilk becerilere gidiyor. Düşman tiplerinin de aslında farklı zayıflıkları var ama bu zayıflıklar Guardians üyelerinin becerilerine değil, Peter'ın elemental saldırılarına karşılık geliyor. Farklı Blaster modları maalesef oynanışa ihtiyaç olan oranda tazelik katacak özellikler de değiller. Kimi düşmanı yakmak, kimisini dondurmak, kimisini "cereyana çarptırmak" 2021'de orijinal değil. Eğer daha iyi pişseydi ve Eidos Montreal sanıyorum Deus Ex'ten gelen alışkanlığıyla oyuncu inisiyatifini işin içine tekrar dahil etmeseydi oyunun mekanikleri de orijinal olurdu ama.

Ha aslında oyunun savaşları bundan ibaret değil. Bahsetmek gereken iki nokta daha var. Bunlardan birincisi "Huddle." Savaş içerisinde ekip üyelerinin portrelerinin sağında bulunan pembe renkli bar dolduğunda "Huddle" başlatıp, Peter'ın takım arkadaşlarını yamacına çağırdığı temsili bir diyalog sahnesi izliyoruz. Bizimkiler savaş kötü gidiyorsa "Yandık, bittik kül olduk!" iyi gidiyorsa da "Ezip geçiyoruz haniiii" lafları etmeye başlıyorlar. Burada karşımıza iki diyalog seçeneği çıkıyor; doğru olanı seçersek gerekli motivasyon konuşmasını yapmayı başarıyor ve hem bize hem de ekip üyelerimize hasar bonusu kazandırıyoruz. Peter'ın walkman'inden oyunun lisanslı müzik listesindeki klasik parçalardan birini açıyor, müzik eşliğinde düşman pataklamaya devam ediyoruz. Yanlış şıkkı seçersek takım arkadaşlarımız "Biz ne diyoruz, sen ne diyorsun?" tepkileri verip savaş dönüyor, sadece Peter hasar bonusu alıyor ve arkada çalan şarkı daima Rick Astley'den *"Never Gonna Give You Up"* oluyor.

"Huddle" zaten komik olan oyunu daha da komik yapan etmenlerden ancak hem her seferinde savaş ortasında geçileme-





Arada Peter'ın çocukluk travmalarına da inmek lazım tabii.

yen bir sahne izlemek bir noktadan sonra bayıyor, hem de genelde bu moda girdikten çok kısa bir süre sonra dövüş sona erdiği için şarkılar piç oluyor. Geliştirilmesi gereken bir başka mekanik.

İkinci nokta da karakterlerin hikâyedeki dönüm noktalarında açılan "Ulti" becerileri. Bunlar standart becerilerinkinden bağımsız dolum sürelerine sahip olduklarından, nihayet repertuvarımızı anlamlı bir şekilde güçlendiriyorlar. Buna ek olarak kahramanlarımızın karakter gelişimi yaşadıkları noktalarda açıldıkları için anlatıma da hoş bir katkıları oluyor.

Uzay gemisi kullanmak hiç bu kadar sinir bozucu olmamıştı

Oyunun bölüm tasarımları görsel cephenin yanı sıra işlevsel olarak da güzel. Guardians'ın özelliklerini kullanarak çözmemiz gereken basit bulmacalarla renklendirilmişler. Drax ağır nesneleri oradan oraya taşıyıp üzerine çıkabileceğimiz platformlar sağlayabiliyor. Gamora akrobatik yetenekleri ve kılıcı ile duvarlara yapışıp bizi daha yukarılara fırlatabiliyor. Rocket havalandırma borularından geçebiliyor veya kapı kontrollerini hackleyebiliyor. Groot da yerden çıkardığı kökler platform yükseltebiliyor veya köprüler kurabiliyor. Alengirli şeyler değiller ancak iş görüyorlar.

Oyunda grubun gemisi Milano'yu kullandığımız birkaç bölüm de var ancak bunları beğendiğimi söyleyemeyeceğim. Insomniac'ın *Spider-Man*'indeki Mary Jane ve Miles ile oynadığımız kısımlar vardı ya hani? Ben onları sıkıcı bulmuştum, buna rağmen hikâyede yerleri olduğu için oyuna bir katkıları vardı. *Guardians of the*

GALAKTİK SAVAŞ HANGİ GALAKTİK SAVAŞ? OKUNUR MU?

Oyun başladığında ilk öğrendiğimiz şeylerden biri 12 sene önce bütün galaksiyi kasıp kavuran dev bir savaş olduğu ve ekip üyelerimizin bazılarının bu savaşta yer alarak nam saldığı. Buna ek olarak yine bu savaşta yaşadıkları kimi travmalar da karakterlerimizin oyundaki motivasyonlarını açıklamakta büyük önem arz ediyor. Ben başta bahsedilen savaşın Annihilation olduğunu düşünüyordum ama oyun ilerledikçe yeni yaratılan bu evrendeki hiçbir şeyin ne çizgi romanlardan ne de filmlerden "kopyala+yapıştır" yapılmadığı ayyuka çıkıyor. Bu yüzden buna dair spesifik olarak okuyabileceğiniz bir çizgi roman öneremiyorum. Oyunla benzer tatta hikâyeler için sizi "Marvel Cosmic Saga" kutumuza havale ediyorum. Oyunun evrenini daha iyi tanımak için ise elinizde iki seçenek var:

Bunların birincisi "*Marvel's Guardians of the Galaxy: No Guts, No Glory*" isimli, oyunun öncesini anlatan kitabı okumak.

İkincisi de grup üyeleri için önem arz eden "Guardian Collectible" isimli diyalog tetikleyici eşyaları toplamak. Bunları yol üzerinde bulup Milano'ya götürüyorsunuz ve bölüm aralarında dostlarınız ile haklarında konuşuyorsunuz. Örneğin bozuk bir çeviri cihazı bulduğunuzda Star-Lord bir umut Rocket'e "Bu mereti tamir etsen Groot'un dediklerini de çevirir mi, nihayet ne diyor biz de anlar mıyız?" diye soruyor, oradan muhabbet alıp yürüyor falan. Gözünüzü açık tutun bunları toplamak için.





Galaxy'nin Milano bölümleri oyun esas rotayı kendi kontrol edip size sadece iki boyutlu bir düzlemde sağa sola, yukarı ve aşağıya gemiyi kaydırma imkânı tanıdığı için zaten oynanış olarak da çok kısırlar. Buna ek olarak bir de kontrollerinin berbat olduğunu düşünürseniz, iyiden iyiye angarya haline geliyorlar. İlk bölümün sonundaki hoş sadece, ondan sonrakiler ara sahne de olsa yeğ.

Spartoi teknolojisi maalesef daha buralara uğramamış

Son olarak da oyunun teknik yeterliliğinden bahsetmek lazım. *Deus Ex: Mankind Divided*'ın motoru olan Dawn Engine'in güncel sürümünü kullanıyor *Marvel's Guardians of the Galaxy*. Grafiklerin nicel kalitesi gayet yüksek; doku kalitesine, efektlere, animasyonlara, mimiklere, dudak senkronizasyonuna ince ince çalışılmış. Ayar çeşitliliği orta karar, ışın izleme ve DLSS desteği mevcut. Öte yandan oyunun sistem ihtiyaçları eski nesle de çıkmasına ve PS4-Xbox One'da gayet iyi görünmesine rağmen PC'de biraz yüksek. Bu yüzden genel performans optimizasyonunun pek de iyi olduğunu düşünmüyorum. RTX 30 serisi ekran kartı kullananların kaba kuvvetle milyon FPS alabiliyor olması bir oyunun iyi optimize edildiği anlamına gelmiyor. Nvidia'nın 900 serisi ile AMD'nin bazı spesifik modellerinde de ciddi problemler yaşanıyor.





Hem mekan hem tasarım çeşitliliği inanılmaz!

ZORLUK SEÇİMİ

Oyundaki zorluğu tatmin edici bulmayanlar için zorluk seviyesini özelleştirilebilir yapmış Eidos Montreal. Hatırlarsanız bir önceki yapımları Shadow of the Tomb Raider'da da benzer bir sistem vardı ancak *Guardians of the Galaxy*'de seçenekler daha da öteye taşınmış. Quill'in aldığı ve verdiği hasar seviyesini ayarlamanın da ötesinde, Guardians Mode'un zamanı ne derece yavaşlatacağını, Quill'in elemental cephanesini, karakter becerilerinin dolum hızlarını ve düşmanlara uyguladıkları zayıflatıcı etkilerin sürelerini, Huddle'ı otomatik kazanabilmeyi, bulmacalardaki ipuçlarının verilme hızını ve dahasını ayarlayabiliyorsunuz. Lakin elbette da savaş mekaniklerinde daha köklü değişikliklere ihtiyaç olduğu için bunlarla ince ayar yapmak oyun zevkinizi bir yere kadar artırabiliyor.

Hadi 900 serisi kartlar düz PS4'ten daha güçlü olmalarına rağmen "eski kartlar" diyelim geçelim ama AMD sahiplerinin sistem ihtiyaçlarının üzerindeki, çok yakın zamanda çıkmış kartlarla bile berbat performans alması pek kabul edilebilir değil. Zaten oyunun cilası da gözle görülür biçimde eksik. Ben çok sayıda hata ile karşılaştım, tetiklenmesi gereken yerde tetiklenmeyip ilerlemeyi tıkayan ara sahneler çoktu mesela. Grafiklerde konsollarda olmayan bir pop-in sorunu gözle görülür biçimde mevcut. "Ragdoll" fizikleri cidden gülünç halde; düşmanlara yapabildiğiniz bitiriş vuruşlarında ve Peter'ın ölümlerinde animasyonlarında iyiden iyiye saçmalayabiliyor. Prodüksiyon kalitesi bu derece yüksek bir oyunda karizmayı fena çizen şeyler bunlar.

Dövüş sistemindeki hamlıktan ve bu son bahsettiğim bariz cila eksikliklerinden, *Marvel's Guardians of the Galaxy*'nin pandemi yüzünden potansiyelinin altında kalan oyunlardan bir başkası olduğuna ve gerekenden erken çıkarıldığına ikna oldum ben. Olası bir devam oyununda dövüş sistemi geliştirilip derinleştirilirse ve bu süreçte benzer bir yazım kalitesi yakalanırsa *God of War* kalitesinde bir başyapıtla karşı karşıya kalmamız işten bile olmayacak. Ancak ilk oyun itibariyle en sıkı Marvel fanları hariç hiç kimse için bir ıslak rüya olacağını sanmıyorum. İsterdim ki şu oyundan aldığım muazzam keyif seviyesini herkes benimle paylaşsın ama durum böyle değil. Sizin için çok iyi bir hikâye, vasat oynanışı kompanse edebiliyorsa indirime girdiğinde kesin alın. "İlle de oynanış" şeklinde bir katı kuralınız varsa verdiğim nota bakmayın çünkü tavsiye edemiyorum.

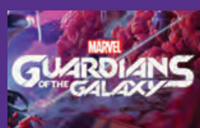
+

- Grafikler harika
- Sanat tasarımı muazzam
- Senaryo ve diyaloglar daha da muazzam

−

- Savaş mekanikleri çok çiğ kalmış
- Oyunda gözle görülür bir cila eksikliği var
- Yüklemeler bir tık uzun

8.5



Son Karar

Marvel seviyorsanız öncelikle hikâyesi için kesinlikle tecrübe etmeniz gereken bir yapım.

TÜR: Aksiyon Macera | **YAPIM:** Eidos Montreal | **DAĞITIM:** Square Enix | **DİJİTAL İNDİRME:** 369TL(Steam), 500TL (PSN, XBL) | **YAŞ SINIRI:** 16+



BUM SIMULATOR

Hayatta kalmaya çalışmak hiç bu kadar absürt olmamıştı...

BÜLENT GÜRLER

Indie oyunlarına hep mesafeli yaklaştım. Hele ki hayatta kalma, simülasyon ya da erken erişimdeyse. Çünkü bu üçünü aynı potada eritmek zor. İşte Polonyalı Ragged Games bu zorluğu göze alarak kolları sıvayıp karşımıza ilginç, absürt, eğlenceli bir oyunla çıkmışlar. *Bum Simulator* için hayatta kalma oyunu denince "Tamam," dedim. "Elimize kazma kürek alıp, dağ bayır dolaşacağız. Bir de belimizde silah oldu mu bu iş tamam" Gelin görün ki ummadık taş baş yararmış dostlar.

Dikkat! Hayata bakış açınız değişebilir!

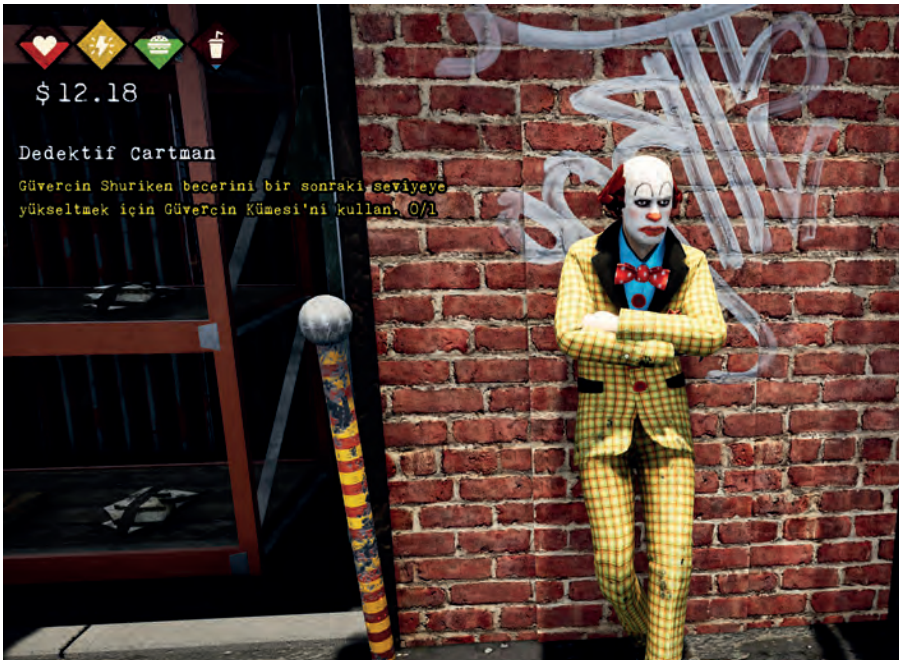
Oyuna ilk girdiğinizde hafif meşrep bir amca (hafif dediğime bakmayın baya kaçık bir amca!) muzip bir sırıtış ve dili bir karış dışarıda bizi karşılıyor. Bir de söylemek isteyip de söyleyemediği bir şarkı var ki, sormayın gitsin!

BumsVille denilen bir şehirde hikâyemize başlıyoruz. Burası genellikle serserilerin kol gezdiği bir şehir. O da ne! Karşımızda konuşan bir alış veriş arabası. Bu konuşan sepetin adı Carl! Hikâyesini dinleyince gülsem mi ağlasam mı bilemedim. Efendim, bu konuşan alışveriş arabası aslında bir çiftçi. Evet, yanlış okumadınız bir çiftçi! Gelin görün ki kötülüğün simgesi Evilway şirketi haince yaptığı deneyler sonucunda bu amcamızı alışveriş arabasına dönüştürmüş. (E yok artık!) Kahramanımızın da aynı şirket tarafından beyninin yarısı alındığı için çoğu şeyi hatırlamadığını ve bu sebeple konuşamayıp garip sesler çıkardığını (Açılış ekranını hatırladınız değil mi?) yine bu Carl'dan öğreniyoruz. Carl'ın görevi bununla da bitmiyor: Kendisi tüm oyun boyunca yanımızdan hiç ayrılmayacak envanter sepetimiz ve aynı zamanda sokakları tanımamızda da yardımcı olacak eğitmenimiz olur.

Bulunduğumuz şehirde iki grup var. Bunlardan bir tanesi Beceriksizler, diğeri de Böcekler. Tahmin edin bakalım, biz hangi gruptayız? Tabi ki Beceriksizler. Çünkü Carl'ın da dediği üzere "Böcekler üzerine basıp ezilmek içindir!"

Peki hayatta kalmak için neler yapabiliyoruz? Her şeyi! Dilencilik yapıyoruz, çöpleri karıştırıyoruz, adam pataklıyoruz, casuslardan bilgi alıp Böcekler grubuna sızıyoruz, üssümüzü güçlendiriyoruz. Bir evsiz için en önemli şey nedir? Para. İşte para kazanmak için yapacağız tek şey dilenmek. Yani dilencilik en önemli olay. BumsVille'in en temel kuralı bu: Paranız yoksa, yaşama hakkınız da yok. Ve bir de tüyo vereyim size, takım elbiseli insanlardan para dilenin daha fazla veriyorlar! Ne yalan söyleyeyim, bu dilencilik kısmı biraz göz açıcı oldu benim için. Para alırken kendinizi iyi hissediyorsunuz, oh süper her şey yolunda ama para vermeyip bir de size kötü davranarak "Defol buradan!" demeleri kendinizi cidden kötü hissetmenize sebep oluyor.

Peki bizi bu kentte Carl'dan başka sevecek, koruyacak kimse yok mu? Var elbette. Güvercin Kadın. Bize psikolojik anlamda destek veren ve beslediğimiz güvercinlerin seviyesini yükseltebilen yegâne kişi. Lunaparkta palyaçomuz var ama onunla ilişkimiz hep karşılıklı. Mesela palyaçoya her gittiğimizde bize bir görev veriyor; eğer verdiği görevi



Mutsuz palyaço fıkrasını anlatmamalıyım... Mutsuz palyaço fıkrasını anlatmamalıyım...







Alışveriş sepeti de olsa bilge bir arkadaşımız olur Carl.

istenilen sürede başarabilirsek karşılığında çok değerli makine ve beceriler kazanıyoruz. Sürprizini çok fazla bozmamak için görevlerin çeşitlerinden bahsetmeyeceğim ama kendisini sık sık ziyaret etmenizde fayda var.

En büyük silahımız güvercinlerimiz

Yazının başında da belirttiğim gibi top, tüfek mermi kullanmıyoruz. Peki, ne yapıyoruz? Eski bir güvercin eğitmeni olarak güvercinlerimizi kullanıyoruz! Tabii ki EvilWay bize bu yeteneğimizi de unutturmuş ama bu yeteneğimizi geri keşfettikçe elimizde koca bir güvercin ordusu olmaya başlıyor. Güvercinler caydırıcı, bayıltıcı, hızlı silahımızdan. Onları güçlü bir şekilde nasıl kullanacağız derseniz merak etmeyin, Carl eğitim bölümünde size her şeyi anlatacak.

Silahlarımız bu kadarla da kalmıyor. Evilway şirketinin kazık attığı insanlar sadece biz değiliz. Tüm bu yapılan deneylerin mimarı laborant bir abimiz var. Aslında iyi şeyler için bu projeleri yürütüyormuş ancak EvilWay şirketi onu da kandırmış ve tüm projelerini çalarak kapının önüne koymuş. Bu üzücü hikâyesini de gizli saklı köşelerde bize anlatıyor. İşte bu Laborant abimizi de lunaparktaki palyaço gibi sık sık ziyaret ettiğimizde bize harika ve bir o kadar da absürt silahlar veriyor. Mesela bir kimyasal ilaç verdi, bununla hem Böcekleri yakıyorum hem de ilacı içip geğiriyorsunuz! Geğirdiğiniz zaman Böcekler belli bir süre kendine gelemiyor. Kullanma stratejisi tamamen size kalmış. İlk denediğimde çok eğlenmiştim ama günün sonunda güvercinler favorim oldular yine de.

Karakter gelişimi deseniz o da dört ana başlıktan oluşuyor. Bunlar Hayatta Kalma, Üs Binası, Kaynaklar ve Dövüş. Her birinin de kendi içerisinde alt bölümleri mevcut. Her birinin detayına inmeyeceğim ama hepsini tamamladığınızda şehrin en zengini olmanız işten bile değil! Yine de üs konusuna da ucundan biraz değineyim: Üssünüzü daha hızlı geliştirmek için Böceklerin elinde tutsak bulundurduğu Beceriksizler'i kurtarıyorsunuz. Bunları haritada göreceksiniz zaten. İşte bu üyeleri onların elinden kurtardığınızda size yardım etmek için can atıyorlar ve elinizdeki tüm işlerin daha hızlı ve seri bir şekilde tamamlanmasını sağlıyorlar. Ee, ne demişler: İyilik yap, üsse at!

Oyun aslında bana biraz da GTA'yı hatırlattı. Yani, en ilkel ve temel halini. Mesela sokakta herkese saldırabilir, yumruk atabilir ve türlü şakalar yapabilirisiniz. Ancak yaptığınız şey insanlarda paniğe neden olduğundan, şehir kanunları gereği vandalizm olarak tanımlanıyor ve polisler yakınlardaysa sizi yakalayarak temiz bir dayak yemenize sebep oluyor.

Son söz…

Oyunun hikâye örgüsü başta beklediğimden güzel olmuş ancak sürekli aynı karakterleri görmek zaman zaman canımı sıktı. Dövüş mekaniklerinin genel olarak vasat olduğunu söyleyebilirim. Grafikler zamanın gerisinde olsa da çok rahatsız etmiyor. Bunun bağımsız bir yapım olduğunu ve henüz erken erişimde olduğunu da varsayarsak bu yazdığımız sıkıntıların giderilmesi hâlâ mümkün. Ha bu arada oyunda Türkçe dil desteğinin olduğunu da belirtmiş olayım. Bum Simulator öyle hayatınızı değiştirecek, tekrar tekrar oynattıracak bir oyun olmasa da adı anıldığında yüzünüzde bir tebessüm bırakacağına eminim.

+

- Özgün hikâye
- İçine çeken müzikler
- Türkçe dil desteği
- Ucuz fiyatı

−

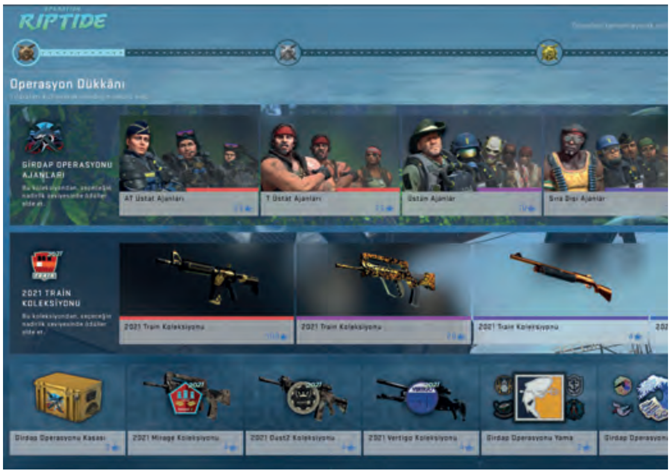
- Aynı düşman tipleri
- Dövüş mekanikleri vasat
- Zamanın gerisinde kalan grafikler



Son Karar

Canınız çok sıkıldıysa, eğlenmek için fena bir oyun değil, deneyebilirsiniz.

TÜR: Aksiyon Yapım: Ragged Games | **DAĞITIM:** PlayWay S.A. | **DİJİTAL İNDİRME:** 28 TL (Steam)





COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE OPERATION RIPTIDE

Operasyon zamanı!

ARES AYBAR

Son zamanlarda çıkan rakipleri tarafından dürtüldükten sonra kış uykusundan uyanmaya çalışan Valve bu yıl da beklendiği gibi yine bir sonbahar akşamı Riptide isimli yeni operasyonu yayınladı. Toksik kitleden bıktığım için oyunu bıraktığımı söyleyip durduğum bir günde de aniden dönmüş oldum. Kendime sadece görevleri yapıp çıkma telkininde bulunsam da sırf bu yazıyı okuyacak sizleri düşünerek birazcık fazla zaman geçirmiş olabilirim.

Seç, Beğen, Tamamla

Önceden olduğu gibi limitli yıldız kazanacağımız haftalık görev sistemi değiştirilmiş. O hafta belirlenen haritada 21 raunt ya da 1 oyun kazanmak gibi iki görevden birini yerine getirdiğimizde görevi tamamlamış oluyoruz. Birden fazla mini görevimizin olduğu Tehlikeli Bölge veya Yıkım modlarındaysa herhangi bir sıraya bağlı olmadan kafamıza göre hareket özgürlüğü tanınmış. Herkesin görev yapmaya çalıştığı bir ortamda olabildiği kadar özgürlük tabii!

Göze çarpan diğer yenilik ise kısa Rekabetçi maçları. Maksimum 16 raunttan oluşan kısa maçlar tam da normal karşılaşmaların uzunluğundan yakınan kişiler için ideal olmuş. İşler kötü gittiğinde geri dönüş yapacak pek zaman kalmasa da saçma sapan takım arkadaşlarınız olduğunda ya da rakipteki hileciden sıkıldığınızda maçın daha hızlı biteceğini düşünerek kendimizi rahatlatabiliyoruz en azından.

Eşleşme sistemindeki yenilikse oyuncuya ve Steam grubuna özel kuyrukların olması. Kendi arkadaş grubu arasında ya da sadece belirli bir Steam grubu oyuncularının katılabileceği bir ortamda iki el atmak uzun zaman önce gelmesi gereken bir detaydı.

Takım arkadaşlarını bile vurabildiğimiz, her şeyin serbest olduğu ölüm maçları, yeni ajanlar, bazı silahlardaki hasar ve fiyat değişikliği, Basit Eğlence rehine kurtarma haritalarında AT'lerin alabileceği polis kalkanı ve doğal olarak güncellemeyle gelen yeni haritalar alıştığımız ufak değişikliklerden bazıları. Her oyun modunda el bombalarının takım arkadaşlarıyla paylaşılacak olması ise ilginç bir değişiklik. Biz sıradan oyuncular için olmasa da takımların taktiklerinde değişikliğe yol açıp açmayacağını yakın zamanda görebiliriz.

Hikâye nerede?

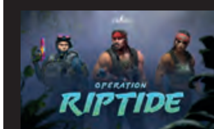
Zaten başta ve sonda olmak üzere sadece iki adet hikâye görevinin azlığından yakınırken bu sefer ilk iki haftada hikâye görevinin olmaması en büyük hayal kırıklığı. Duvara grafiti yapmak gibi yaratıcı görevleri düşüneceklerine keşke hikâye yazsalarmış. Henüz ikinci haftadan çok da yüklenmek istemem ama görünen o ki üşengeç geliştirici takımın pis yedili oynamayı azaltmaları gerekiyor. O kadar laf ettikten sonra Finiş Çizgisine Giden Yol isimli görev türüyle ne yapmak nereye varmak istemektedirler, göreceğiz.

Son zamanlarda hile ve eşleşme sisteminde yapılan pozitif güncellemelere rağmen kullanıcı kitlesinin hâlâ kötü olduğu da bir gerçek. Öte yandan arada bir bünyenin aradığı FPS ihtiyacını karşılayacak operasyona sizleri de beklerim.

Baş belası Tehlikeli Bölge görevleri için doğru haritayı beklemek saçmalık.

+
- Kısa Rekabetçi modu
- Görev alternatifleri

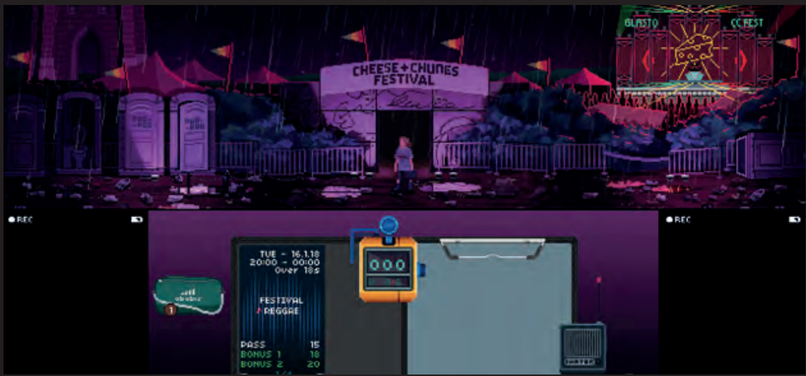
−
- Tehlikeli Bölge sırası beklemek çok sıkıcı.
- Hala toksik ve hileci tipler dolu



Son Karar

CS:GO oynamaya bahane arayanlar, müjde!

TÜR: FPS, Rekabetçi, Çok Oyunculu. | **YAPIM:** Valve, Hidden Path Entertainment. | **DAĞITIM:** Valve
DİJİTAL İNDİRME: 130TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 12+



NOT TONIGHT

Yaman olur Brexit geceleri…

Kim bilir kaç kişinin hayatında nasıl değişikliklere yol açtı Brexit adı verilen, İngiltere'nin Avrupa Birliği'nden ayrılması… Para birimi olarak zaten Euro yerine kendi Sterlin'lerini kullanıyorlardı ama pasaport, vize gibi ülkeye giriş çıkış durumları, büyük olasılıkla A.B. vatandaşlarının çalışma ve oturma izni gibi konularda da etkisi oldu Brexit'in. İşte, bu ay bahsedeceğim alt metninin büyük kısmı kara mizahtan oluşan, Ağustos 2018'de çıkmış oyunumuz Not Tonight, Brexit sonrası biraz abartılmış derecede distopik bir ortamda geçiyor.

AB Üyesi ülke vatandaşları giremez!

Piksel grafikler ve mırıltı şeklinde konuşma efektlerinden oluşan bir oyunu toplam 11-12 saat boyunca keyifle oynayacağımı söyleseler pek inanmazdım. Genellikle geceleri geçtiği için koyu renklerden oluşan, pop, rock, funk, 80'lerin müzikleri gibi değişik müzik tarzları eşliğinde Brexit'ten sonra A.B. düşmanı, faşist bir partinin iktidara geldiği İngiltere'de geçen bu muzip oyunu başarımları kazanma inadının da etkisiyle hiç sıkılmadan oynadım; saatlerce hem de. Konuya gelirsek dediğim gibi karanlık ve kasvetli bir senaryomuz var: Brexit sonrası İngiliz vatandaşlığından çıkarılmış Avrupalılar, belirli yerlerde sosyal konutlara yerleştirilmişler ve baskıcı devletin sıkı denetimi altındalar. Özgürlüklerin kısıtlandığı, devlet işlerinde her türlü ayrımcılığın açık açık yapıldığı bu çirkin ve hiç de ideal olmayan ortam zekice espriler eşliğinde aktarılmış. İkinci bölümde bacağı kırılan karakterimize sunulan güya sağlık hizmetinde doktor önlüğü ile gelen kişinin herhangi bir tıp eğitimi yok; kendisinin fahri trafik müfettişi olduğunu, doktor hizmetinin sadece vatandaşlara verildiğini dümdüz söylüyor. Bilhassa ikinci bölümde yeterince zor olan oyunu daha zorlaştıran kira ve faturalarda "Euro" diye bir ücret alınıyor bir de. "A.B. vatandaşları zamlı ek vergi ödemek zorundadır" yazıyor resmî açıklama olarak. Kira ödemek ve sağlığımızı korumak için de daha iyi buzdolabı, yatak, kalorifer gibi eşyaları satın almak için gereken sterlinleri kimlik kontrolü yapan koruma görevlisi işi aracılığı ile kazanıyoruz oyundaki 2018 yılında geçen üç ay boyunca. Başlarda sadece 18 yaş sınırı ve fotoğraflara bakılırken hikâye ilerledikçe sahte bayraklı, damgasız kimlikler, bazı etkinlikler için tarihli biletler, yasaklı ülke vatandaşları, sosyal kredi ve maaş düzeyleri, vizeler gibi ayrıntılar işleri zorlaştırıyor. Oyunda 4 saat, gerçekte 4 dakika içinde 15 – 20 kişiyi içeri almamız isteniyor. Misafir listelerinden isim kontrolü ve tarayıcıdan yasak nesnelere bakmak derken bonus para ödüllerinin bir kısmına oturma izni dolmuş göçmen gibi veda ediyorsunuz. Birbirinden ilginç, renkli değişik yan karakterlerin esprili diyaloglarını takip etmek ise eğlenceli.

"Bir sonraki gün ne olacak, yaşam savaşı veren kahramanımız bir sonraki aşamada nelerle karşılaşacak, yeni görevi hatasız bitirmeliyim" derken diyaloglara ve özellikle kimliklere, biletlere, kartlara vs gözünüzü dört açarak oynuyorsunuz. *Papers Please*'de pasaport kontrolü yapmayı sevdiyseniz ve esprili, muzip, her tarafı kara mizahla bezeli, giderek zorlaşan bir oyun deneyimi arıyorsanız mutlaka tavsiye ederim Not Tonight'ı. Fransa'ya göç edip aşk ve para peşine düşen, ilk işverenimiz Dave'i yönetebileceğimiz DLC, One Love da oynanabilir ayrı bir seçenek.



Noyan The Geç Kalan

Sevgili arkadaşlar, oyun dışında nostaljik kitap ve filmler hakkında da mesajlarınızı her zaman beklerim. Son 1-2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine gönderebilirsiniz, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları lütfen dikkate almayın. Ardı ardına piyasaya çıkan, yaz sıcağında serinleten oyunlarda, sağlıkla ve geç kalmadan görüşmek üzere.

TÜR: Macera, Sim. | **YAPIM:** Panic Barn
DAĞITIM: No More Robots | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL. – Steam | **YAŞ SINIRI:** 16+

7+

Son Karar

Tatmin edici zorluk seviyesine sahip, kara mizahla dolu, ilginç karakterleri ve diyaloglarıyla ikincisini şimdiden merak ettiren bir oyun Not Tonight.

80'LERDEN GELEN ADAM

1981 yapımı, siyah-beyaz bir film seyrettim bu ay: "Looks and Smiles". Yönetmen Ken Loach, hayata erken atılmak için okulu bırakan, iş bulamayan ve Thatcher İngiltere'sinde farklı yollara yönelen iki yakın arkadaşı anlatmış. Başrollerde Graham Greene ve Tony Pitts var, rastlarsanız seyredin derim.

OYNUYORUM	BEKLİYORUM
1 Red Dead Redemption 2 (PC)	1 Dying Light 2 (PC)
2 – New World (PC)	2-) The Sims 5 (PC)
3 – Aliens Fireteam Elite (PC)	3-) Just Dance 22 (PS4)
4 – FIFA 21 (PS4)	4-) Riders Republic (PS4)
5 – Gas Station Simulator (PC)	5-) Vampire M. Bloodlines 2 (PC)

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

ÖNÜMÜZDEKİ AY OYNAYACAK BİR SÜRÜ YENİ OYUN VAR AMA BİZİM AKLIMIZ ÇOK FENA ELDEN RING GÖSTERİMİNDE KALDI. ŞUBATA KADAR UYKUYA YATABİLİYOR MUYUZ? OLMUYOR MU? NEYSE, MADEM ÖNÜMÜZDEKİ AYIN OYUNLARINI OYNARIZ BİZ DE BEKLERKEN...

ÇOK OYUNCULU



BACK 4 BLOOD
PC, PS5, X|S, PS4, X-One

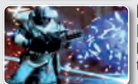
"Left 4 Dead 3'ü belki de hiç göremeyeceğiz" diye üzülmeye gerek kalmadı, zira B4B gayr-ı resmî L4D3 diyebiliriz! Kusursuz değil tabii ama özellikle arkadaş grubuyla birlikte oynaması pek bir keyifli. Üstelik Game Pass'te de var!



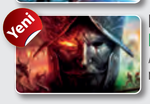
Chivalry II
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Zaten az sayıda olan yakın dövüşe odaklı multiplayer oyunlar içinde kendine iyi bir yer edindi.



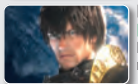
It Takes Two
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Brothers'ı ve A Way Out'u geliştiren ekip yine harika bir işe imza atmış.



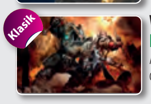
Destiny 2: Beyond Light
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Başarılı genişleme paketleri sayesinde looter shooter türünün en popüler oyunlarından olmayı sürdürüyor.



New World
PC
Amazon Game Studios'un yeni DVO'su vezir mi olacak rezil mi? Biz de bilemiyoruz, zira iki yana da meyledıyor.



Final Fantasy XIV
PC, PS5, PS4
Pandeminin en popüler Devasa Online oyunu diyebiliriz artık. Endwalker da neredeyse geldi sayılır!



Warhammer Online: Age of Reckoning
PC
Aslında çok da iyi yorumlar almıştı ama olmayınca olmuyor işte...

RYO (Rol Yapma Oyunu)

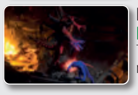


WASTELAND 3: CULT OF THE HOLY DETONATION (DLC)
PC, PS5, X|S, PS4, X-One

Wasteland 3 nefis bir oyundu, DLC'si de ne kadar kötü olabilir ki? Ya, laf aramızda, bayağı kötü olabiliyormuş hakikaten. inXile'dır, yüzümüzü kara çıkartmaz dedik ama bu nedir arkadaş?!



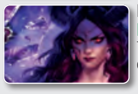
Final Fantasy VII Remake
PS5, PS4
"Final Fantasy VII'nin daha üzerine nasıl çıkılabilir?" sorusuna ancak bu kadar güzel bir cevap verilebilirdi!



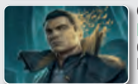
Diablo II: Resurrected
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Tam bir nostalji yolculuğu... Evet, sunucu problemleri de nostaljiye dahil ne yazık ki.



Disco Elysium: The Final Cut
PC, PS5, PS4
The Final Cut mükemmel olanı daha da mükemmelleştirme sayılır mı tartışılır. Ama neticede mükemmel.



Pathfinder: Wrath of the Righteous
PC
Tamam, ilk oyuna göre yol katetmişsiniz ama hâlâ bir olmamışlık da var. Yine de sevenini oynatır hani...



Gamedec
PC
Oyun içinde oyun dedektifliği yapmak istiyorsanız... biraz bug'lı falan ama hiç fena da değil doğrusu.



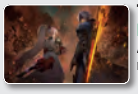
Tyranny
PC
Devamı gelmeyecek olsa da kötü olmanın tadına böyle varabildiğiniz, seçimlerle bu kadar şekillenen oyun azdır.

AKSİYON

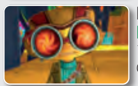


GUARDIANS OF THE GALAXY
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, SWITCH

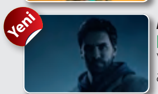
İyi çıkar mı diye endişelerimiz vardı ama Guardians of the Galaxy çizgi romanları yalayıp yutmuş, kaynak materyali el üstünde tutan bir ekibin elinden çıktığını fazlasıyla belli ediyor. Ah bir de dövüş sistemi ilerleyen safhalarda biraz daha açılsaydı...



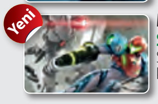
Tales of Arise
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Aksiyonu bol kaçıyor ama içinde RYO öğeleri de azımsanmaz. Tales serisinden uzun zamandır çıkanların en iyisi!



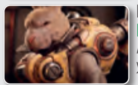
Psychonauts 2
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
16 yıl bekledikten sonra bir oyuna "Beklediğime değmiş" diyebiliyorsanız o oyun Saykonats iki'dir.



Alan Wake Remastered
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Ya Alan, senin tipine n'olmuş? Onun dışında iyi gördük ama seni. Yeni oyun falan var mı ufukta?



Metroid Dread
Switch
Samus, Robot Emmi'ye karşı! Geliştirme cehenneminden kurtulan Metroid Dread yüzümüzü kara çıkarmadı.



F.I.S.T.: Forged In Shadow Torch
PC, PS5, PS4
Asabi tavşanın maceraları ve Çin'in oyun sektöründeki yükselişi de diyebiliriz adına.



Mass Effect - Legendary Ed.
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Oyun dünyasının en efsanevi serilerinden Mass Effect'e de böyle efsanevi bir paket yakışırdı.

STRATEJi



HighFleet
PC
Tam bir tür çorbası olan HighFleet'ten beklentilerimiz yüksekti. Ne yazık ki umduğumuzu pek veremedi...



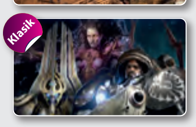
Humankind
PC
Civilization'ın tahtı sağlam kaldı ama Humankind'ın da ilginç bazı fikirleri yok değil hani. Yamalarla desteklenirse dişli rakip olabilir.



Warhammer 40K: Battlesector
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Bilgisayarda masaüstü Warhammer tecrübesine en çok yaklaşabilen oyun herhalde Battlesector. Figür boyamak da şart değil hem!



Desperados III
PC
Shadow Tactics harika değil miydi ya..? İşte aynı yapımcılardan gelen, aynı derece harika bir oyun daha size!



StarCraft II
PC
Blizzard Starcraft markasını kaderine terk etmiş olabilir ama sevenlerinin kalbindeki yeri hâlâ bir tanedir.

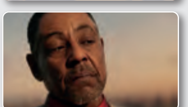
FPS



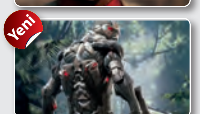
Doom: Eternal
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Zebani olmak için de güzel bir gün değil, kadim tanrı olmak için de... İkinci The Ancient Gods paketi de kaliteyi sürdürüyor.



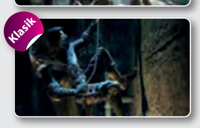
Deathloop
PC, PS5
Arkane bu FPS yapma işini iyi çözdü ha. Deathloop da yine benzerlerinden sıyrılan ve özgün bir iş.



Far Cry 6
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Geç çıkmanın avantajını kullandık ve dedik ki neden Far Cry 6 incelemesini bu sayıya koymuyoruz? Yargılar gibi bakma öyle Antn...

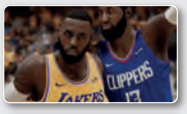


Crysis Remastered Trilogy
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Remastered Trilogy yerine "Maksimum Hayal Kırıklığı Edition" da olabilirmiş adı. Sırıtmazmış hiç hani...



Dishonored
PC, PS4, X-One, PS3, 360
Immersive sim türünün gözbebeklerinden. Bu kadar yaratıcı mekaniği uyum içinde tek oyunda sunabilmek cidden devrimseldi.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SiM, SPOR



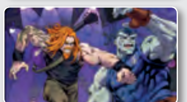
NBA 2K22
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
NBA 2K22 kendini güzel geliştirmiş, güzel yeniliklerle gelmiş. Ah, bir de o mikro-ödemeler olmasaydı...



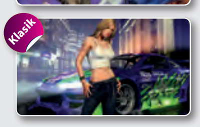
Dirt 5
PC, PS5, X|S, PS4, X-One
Yine garip garip tasarım tercihleriyle oyuncuları gıcık etse de eğlence faktörü hâlâ çok üst düzey.



Potion Craft
PC
"Abi ben bu iksirin aynısından geçen bir Witcher'a sattım, bugün geldi iki kasa daha sipariş etti! Yalanım varsa n'olayım..."

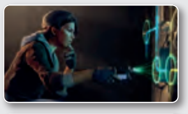


Mayhem Brawler
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Dünya çapında ses getirmiş bir Beat'em Up mı? Jetonlarımı kaptım geliyorum! nE?! Hem de Türk yapımı mı?!

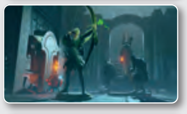


Need for Speed: Underground
PC, PS2, GC, Xbox, GBA
Arada bir hatırlayıp kendi kendimize "get low get low get low" diye şarkı söylemezek bir şeyler eksik kalıyor gibi hissediyoruz.

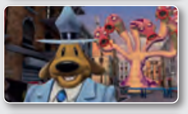
SANAL GERÇEKLiK



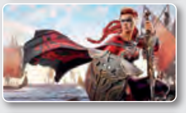
Half-Life: Alyx
Index, Quest, Vive, Rift, WMR
Adı Half-Life 3 olsaydı kimse bir şey diyemezdi , yeni Half-Life için bu kadar beklediğimize değmiş ve hayır, abartmıyoruz!



Demeo
Index, Quest, Vive, Rift, WMR
Şimdilik içeriği kısıtlı olsa da masaüstü FRP tecrübesini VR'da harika yaşatıyor. VR'ınız varsa kesin göz atılması gerekenlerden.



Sam & Max: This Time It's Virtual!
Quest
Eski Sam&Max'lerin tadını yakalayamasa da VR'da denemelik ilginç bir macera.



Asgard's Wrath
Rift
VR'da böyle büyük ve bu kalitede bir oyun ilk defa görüyoruz! Ama uzun süreli oynayınca başı dönenlere göre değil.

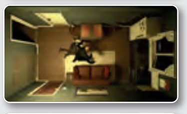


The Climb 2
Quest
Crytek'ten alıştığımız mükemmel bir görsellik eşliğinde oraya buraya tırmanmak insanı beklenmedik derecede ferahlatıyor.

MACERA & BULMACA



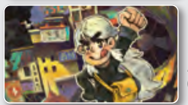
Life Is Strange: True Colors
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, Switch
Hayatına Skyrim modu olarak başlayan The Forgotten City artık kendi ayakları üzerinde duruyor! Macera ve gizem sevenler kaçırmasın!



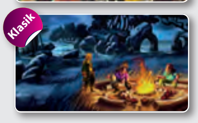
Twelve Minutes
PC, X|S, X-One
12 dk'lık zaman döngüsüyle size anlatmak istediği çok şey Twelve Minutes'in. Umduğumuz kadar iyi değil ama oynanmayı hak ediyor.



The Artful Escape
PC, PS5, X|S, PS4, X-One, iOS
Bu senenin gizli hitlerinden birisi olmaya aday The Artful Escape özellikle müzikleri ve görselliğiyle bizi kalbimizden vurdu.



Eastward
PC, Switch
Bakmalara doyum olmuyor, piksel sanat şöleni gibi. Ama keşke arada oynamamıza da izin verselermiş... O biraz eksik kalmış.

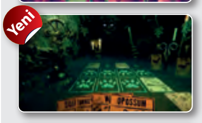


Monkey Island 2: Special Edition
PC
Gelmiş geçmiş en başarılı ve komik macera oyunlarından biri olan Monkey Island'ı oynamışsınızdır herhalde? Olsun, bir daha oynayın.

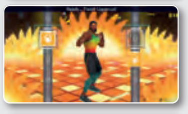
BiR GARiP OYUN



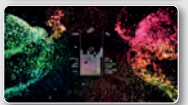
Totally Accurate Battle Simulator
PC, X|S, X-One
Mamut, ejderha, Zeus, kaktüs birbirine dalıyor ve hepsi pörtlek gözlü!



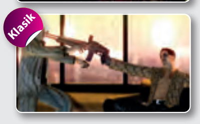
Inscryption
PC
Kart oyunu diye hor görürseniz çok şey kaybedersiniz. Inscryption aslında kar oyunu sevin ya da sevmeyin denenmeyi hak eden bir oyun.



Fitness Boxing 2
Switch
Ritim eşliğinde havaya yumruk sağlayarak egzersiz yapıp forma girmek mi? Fikir güzel, uygulamaysa eh işte.



Tetris Effect: Connected
X|S, X-One
Dahiyane Tetris oyunu Tetriss Effect'in tek bir sorunu vardı, o da ömrünün kısalığıydı. Multiplayer özelliklerle bu sorun giderilmiş.



Yakuza: Dead Souls
PS3
Tamam, klasik olduğu tartışılır, kabul ama zaten tuhaflık timsali olan Yakuza serisi bir de zombi işine girince iş iyicie abartmıştı.

EDITTOCHAT



Gülhis: Ya ben bu yazıyı seninle en iyisi doodle dogs'tan paylaşayım mı?

Gülhis: Ay, yazamadım…

Can: Doodle dogs çok iyi fikirmiş yalnız ya. Bunu doodle'a söylesin birileri mutlaka.

Anton: VR'da sapanla zombi vurduğumuz bir oyun yaptık, İstanbul'da bir fuarda gösteriyoruz. Dayının biri geldi dedi ki, "Aferin gençler. Çok Güzel bir iş yapmışsınız ama bence biraz daha çalışırsanız pompalı da yapabilirsiniz". Bu da böyle bir anımdır.

Can: Dayı Civilization sandı herhalde. "Çağ atlaya atlaya pompalıya geliriz. Oradan da Wonder yaparsak, ver elini Cultural Victory…"

Can ve Burcu kahvaltı ederken

Leon: Da. Da. Ada!

Burcu: Oğlum adını Leon koyduk diye ilk sözlerinin illa "Ada" olmasına gerek yoktu hiç.

Can kahvesini püskürtür

AYIN ALTIN OYUNLARI



BACK 4 BLOOD



GUARDIANS OF THE GALAXY



INSCRYPTION

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Yoğun bir ay bizi bekler. FF XIV'ün yeni ek paketi Endwalker geliyor. Shin Megami Tensei V geliyor. Japon sevmezseniz de Battlefield ve CoD geliyor...

Kasım '21	
Knockout City	2 Kasım
Unpacking	2 Kasım
Just Dance 2022	4 Kasım
Call of Duty: Vanguard	5 Kasım
Animal Crossing: New Horizons - Happy Home Paradise (DLC)	5 Kasım
Jurassic World Evolution 2	9 Kasım
Football Manager 2022	9 Kasım
Forza Horizon 5	9 Kasım
Disney Classic Games Collection	9 Kasım
Among Trees	10 Kasım
Final Fantasy V Pixel Remaster	10 Kasım
The Elder Scrolls V: Skyrim Anniversary Edition	11 Kasım
Grand Theft Auto: The Trilogy - The Definitive Edition	11 Kasım
Grand Theft Auto V: Expanded and Enhanced	11 Kasım
Shin Megami Tensei V	12 Kasım
Sherlock Holmes: Chapter One	16 Kasım
Tavern Master	16 Kasım
The Waylanders	16 Kasım
BloodRayne: ReVamped	16 Kasım
BloodRayne 2: ReVamped	16 Kasım
Epic Chef	18 Kasım
UnDungeon	18 Kasım
Pokémon Brilliant Diamond & Shining Pearl	19 Kasım
Battlefield 2042	19 Kasım
Icarus	20 Kasım
Final Fantasy XIV: Endwalker	23 Kasım
King Under the Mountain	24 Kasım
Aralık '21	
Century: Ages of Ashes	2 Aralık
Solar Ash	2 Aralık
Thymesia	7 Aralık
Halo Infinite	8 Aralık
Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge	17 Aralık
Shadow Tactics: Blades of Shogun - Aiko's Choice	?? Aralık
Ocak '22	
Weird West	11 Ocak
God of War (PC)	14 Ocak
Pokémon Legends: Arceus	28 Ocak
Rainbow Six Extraction	?? Ocak





Ne kadar da oyunlara sadık (!) bir film geliyor öyle!

RESIDENT EVIL
WELCOME TO RACCOON CITY

ANTON SEMCHENKO



Zamanında serinin ilk filmi için heyecanlanmamış bir Resident Evil fanı yoktur herhalde. O dönemler oyun filmlerinin bu kadar kötü bir şöhreti yoktu tabii; üstelik fena bir film de değildi kendisi. Oyunun hikâyesinden bağımsız olsa ve sevdiğimiz karakterleri sinemada görememiş olsak da yer yer oyunların havasını yakalamayı başarmıştı. Özellikle sonundaki sahneyle hepimizi epey bir heyecanlandırmıştı. Tabii ikinci filmle birlikte Paul W. S. Anderson'ın oyuna sadık kalma gibi bir planının olmadığını görmüş ve seriden ümidi kesmiştik.

Paul W. S. Anderson serisinin sonsuza kadar süreceğini varsaydığım için düzgün bir Resident Evil filminden umudu kesmiştim şahsen. Taa ki *Welcome To Raccoon City* duyurulana kadar. Bu defa Hollywood oyuncuların seslerini duymuştu sanki. Oyuna fazlaca sadık kalan bir film yapıldığına dair duyurular geldikçe yüzümüz de gülmeye başladı.

Setten fotoğraflar gelmeye başladıkça heyecan artmaya başladı böylece. Raccoon City karakolunun dışı bire bir inşa edilmişti. İkinci oyunun açılışındaki o tır bile aynısıydı. Derken oyuncu seçimleri ortaya çıktı… Açıkçası Leon'un kıvırcık saçlı olması, Jill'ın koyu tenli olması, oyundaki hallerine benzememesi falan çok da umurumda değil normalde. Ama bu proje "oyuna sadık kalma" vaatleriyle ortaya çıktığı için kaşlar havaya kalktı haliyle. Yönetmen Johannes Roberts, IGN'e verdiği röportajında oyuncuları seçerken sadece tipine dikkat etmediğini söyledi. Cosplay yapmadıklarını ve karaktere derinlik katacağını düşündüğü oyuncuları seçtiğini dile getirdi.

Benzer yorumu kamera teknikleri ve canavar tasarımları için de yapmış Johannes abi. Filmin daha retro olmasını istediği için CGI'dan mümkün olduğunca uzak durduğunu söylüyor. Çekimler esnasında 70'lerin tekniklerinden ve özellikle John Carpenter'ın *The Thing* filminden bolca ilham aldığını dile getiriyor.

İçimdeki Resident Evil fanı bütün bunlara ne kadar inanmak istiyorsa da yayınlanan fragman bize biraz farklı bir hikâye anlatıyor. Fragmanda gördüğümüz birkaç CGI yaratık o kadar çok sırıtmış ki sanki filmi üç kuruşluk bir bütçe ile çekmişler gibi hissettim.

Oyuncu seçimleri, set ve kostüm tasarımları gibi konular parayla ilgili olabilir gerçekten. Peki ya değişen hikâyeye ne demeli? Her fırsatta oyuna sadık kaldıklarını söylüyorlar ama fragmanda Claire'ın ve Chris'in hikâyesinin epey değiştiğini görüyoruz. İkisi Lisa Trevor'ı büyüdükleri yetimhaneden tanıyormuş falan.

Sanırım bu film hakkındaki duygularımı "Kızmadım, sadece hayal kırıklığına uğradım" diye özetleyebilirim. Oyunun hikâyesine bağlı kalmayan, sadece esinlenen bir Resident Evil filmimiz vardı zaten; neden yenisini yapıyoruz ki? Öte yandan Alice seviyesinde uçuk ve alakasız bir karakter yok şimdilik. Bu saatten sonra sadece oyunun havasını yansıtabilecek bir film olmasını umut ediyorum. Şimdilik pandemi döneminde risk alıp sinemaya gitmeye değecek bir film gibi görünmüyor açıkçası.



T Virüsü götürsün hepinizi!

Anton'un yazdıklarının arasına girmemek için kendimi tuttum, o yüzden şuraya ayrı bir parantez açıp oradan yardıracağım izninizle. Oyundaki mekanları genel olarak şıp diye görünce tanınacak şekilde yapmışsınız hadi. Malikane ve RCPD karakolu falan nefis gözüküyor. Orada bir sıkıntı yok. Ama kalanı… kalanı tam bir felaket gibi gözüküyor. CGI'a abanmayacağız demişsiniz, güzel. Pratik efekt severiz neticede. Ama o Birkin'in G formu nedir yahu? Gerçekten de CGI'a abanmamışsınız, bravo! 2019'daki Resident Evil 2 Remake'inin modelini alıp aynen kullansanız daha az sırıtırdı filmde. Zombi köpeklere hiç girmiyorum bile…

Oyunculuklar için şu noktada bir şey söylemek güç tabii ki ama ben seçilen oyuncuları pek beğendiğimi söyleyemeyeceğim. Leon'un kostümünün "sözde" oyundakilerle birebir aynı olmasına rağmen emanetmiş gibi durması ve ucuz cosplay'den hallice olmasının da etkisi var tabii. Sadece tipe takılmayayım diyorum ama "sadık" kaldıklarını iddia ettikleri karakterlerin kişilikleri, motivasyonları ve hikâyeleri de değişmiş. Eee, sadık kaldığınız nokta nerede sayın yönetmen? Öyle "Oyundan iki tanıdık mekân ekledik", "Cama Itchy tasty yazdık, nasıl gönderme ama? :)))" demekle olmuyor bu işler. Sadık kalacaksanız senaryoyu, karakterleri de kafanıza göre değiştirip durmayın. Ya da çıkıp doğru düzgün "Uyarlama yapıyoruz, bu kadar uyarlayabildik" deyin de biz de beklentilerimizi boşuna şişirmeyelim. Yoksa böyle karşısında çıt çıkarmaması gereken Licker'a karşı avazı çıktığı kadar "RUUUUNNNN!!" diye bağıran Leon'la karşı karşıya kalıyoruz.

Ayrıca niye ilk iki oyunu tek filme sıkıştırmaya çalışmak gibi bir saçmalık yaptınız ki yani? Hadi aşağı yukarı aynı zamanda geçiyorlar diyerek ikinci ve üçüncü oyunu birlikte yapmaya çalışsanız yine bir derece de… Neyse, durmazsam sabahlara kadar saydıracağım herhalde. **-Can**

YÖNETMEN: Johannes Roberts **OYUNCULAR:** Kaya Scodelario, Avan Jogia, Robbie Amell, Hannah John-Kamen, Tom Hopper



FLORENCE JOYNER

Öyle bir sprinter hayal edin ki...

GÜLHİS CANPOLAT



Kabarık saçlar, rengarenk mayolar, upuzun takma tırnaklar… Yakın zamanlarda adını duyduğumuz bir başka Amerikalı sprinteri, Sha'Carri Richardson'ı andırmış olabilir size ama tartan pistte bu stilin ilk öncüsü Flo-Jo adıyla bilinen Florence Joyner'dı.

Yaşasaydı bu sene 21 Aralık'ta 62 yaşına girecekti 1959 doğumlu Florence Delorez Griffith Joyner. Koşmaya 7 yaşında başlamıştı. Ne kadar hızlı olduğunun keşfedilmesiyse hiç uzun sürmedi. 14 yaşında Jesse Owens National Youth Games'i kazandı. Üniversitede 4x100'de rekor kırdı. NCAA şampiyonalarında, 83 senesinde 200 metre ve 84 senesinde de 400 metrede ilk sırayı kimselere kaptırmamıştı.

Ve bu daha başlangıçtı.

84 için kırmızı, 88 için kaplan çizgili

Olimpiyat sahnesine ilk adım attığı 1984 Olimpiyat Oyunları'nda gümüş madalyasını kazandığında Florence Griffith henüz ikonik ismini edinmemişti. Ama stilinin ses getiren parçaları ortaya çıkmaya başlamıştı. Olimpiyat elemelerini sol elinde neredeyse 15 santimlik tırnaklarla koşmuştu. Flo-Jo olması, 87'de evlendiği Al Joyner'ın soyadını adının sonuna ekledikten sonra gerçekleşecekti.

84 Olimpiyatları'ndan sonra yarışmaya ara veren Flo-Jo, evlendikten sonra eski koçuyla yollarını ayırarak aynı zamanda yeni koçu olan eşi Al'le birlikte çalışmaya başladı. Bu birliktelik, Güney Kore'de düzenlenen 1988 Olimpiyat Oyunlarında meyvesini verecekti. Flo-Jo, Seul'den üçü 100, 200 ve 4x100'de altın, biri 4x400'de gümüş olarak dört madalyayla ayrılarak bir Olimpiyat'ta dört madalya alan ilk ABD'li kadın sporcu olmuştu. Üstelik 200 metreyi yarı finallerde dünya rekoru kırıp, finallerde de kendi rekorunu geliştirerek kazanmıştı.

Meyve veren ağaç...

Kazanmasıyla birlikte performans artırıcı ilaçlar kullandığına dair iddialar da ortaya çıktı elbette. 1989'da eski takım arkadaşı Darrel Robinson, Flo-Jo'ya büyüme hormonu sattığı iddiasıyla Chicago Tribune'a bir röportaj verdi. Hikâye bu iddialarının arkasını dolduracak bir kanıtı bulunmayan Robinson'un atletizm çevrelerinde dışlanmasına, hatta kariyerinin erken sonlanmasına sebep oldu.

Bu arada Flo-Jo, mümkün olan tüm madde testlerine tabi tutuluyordu elbette. CNN'in bir haberine göre, sadece 1988 senesinde 11 ayrı testten alnının akıyla çıkmıştı Flo-Jo.

Sprinter. İkon.

Rekortmen sprinter Eylül 1998'de uykusunda geçirdiği bir epileptik kriz sebebiyle, 38 yaşında hayatını kaybetti. Atletizm tarihinde ya da pop kültüründe bıraktığı iz ise tartışmasız ebedilikte. Sha'Carri'nin idolü, Serena Williams'ın onuruna tek bacaklı mayo giydiği, Beyonce'nin Cadılar Bayramı'nda kılığına girdiği ikon, hızlı kadın Flo-Jo.

Flo-Jo'nun stilinin göze bu kadar çekici gelmesinin büyük bir sebebi de inanılmaz hızıydı şüphesiz. Sadece göz alıcı kıyafetler içinde bir kadın değil, stilinin arkasını fazlasıyla doldurabilecek kadar da başarılı bir atletti. Birçok sprinter hızlarını kesecek her şeyden sakınırken o açık saçlar, upuzun tırnaklar ve aksesuarlarla koşuyordu. Kim ne diyebilirdi ki? Kazanıyordu.

Bugün, kırıldıktan 33 sene sonra, kadınlarda 10.49 saniye ile 100 metre, 21.34 saniye ile 200 metre dünya rekorları hala Flo-Jo'ya ait.



VE BENİM DE BALTAM



YAZI YASİN İLGÜN

"What if...?" Doriath ve Nargothrond da Maedhros'un Birliği'ne katılsaydı?

Orta-dünya'da kartlar yeniden dağıtılıyor...

Merhaba sevgili Oyungezerler ve Orta-dünya hayranları. Bu ay farklı bir format denemek istedim. Aslında bu yazıyı geçen ay girmemiz gerekiyordu ama kuşlarım hastalanınca neredeyse bütün bir ay boyunca veterinerden çıkamadım. Hepinizden özür dilerim.

Can ile oturduk ve Marvel "What if…?" yapıyor da bizim neyimiz eksik, biz de Orta-dünya için "ya böyle olsaydı" tadında bir şeyler yapalım diye konuştuk. Konu olarak da Noldor'un belki de en büyük hezimeti diyebileceğimiz Sayısız Gözyaşı Savaşı'nı (Nirnaeth Arnoediad) ele almaya karar verdik. "What if…?" konusu olarak bu savaşı seçme sebebimi de hemen kısaca açıklayayım. I. Çağ'a baktığımızda askeri anlamda Nirnaeth Arnoediad'ın en önemli dönüm noktalarından biri olduğunu görüyoruz; hatta belki de en önemlisi diyebiliriz. Benim için kilit noktaysa Tolkien'ın bu savaşla ilgili yaptığı şu yorumdur: *"Maedhros'un Birliği her şeye rağmen zafer kazanabilirdi ama Uldor ona ihanet etti ve Maedhros'un birliklerine arkadan saldırdı. Uldor'un gizli birlikleri de doğudaki dağlardan inip Maedhros'un ordusuna saldırdı."*

Doğulu bir insan olan Ulfang'ın oğlu Uldor, bu savaşta ilk başta Maedhros'un yanında yer alsa da aslında Morgoth'un casuslarından biri. O ve kardeşleri elflere ihanet ediyor ve savaşın seyri değişiyor. Bir sürü aksiliğe rağmen Morgoth'un güçleriyle kafa kafaya savaşan Elf Birliği kırılma anında ihanet sebebiyle darmaduman oluyor ve Beleriand'ın özgür halkları paramparça oluyorlar. Nice krallık ve kahramanın hayatı son buluyor.

İşte tam bu noktada ben araya giriyorum ve "Doriath ve Nargohthrond" bu savaşta yer alsaydı ne olurdu, neler değişirdi diye düşünüyorum. Fëanor'un evlatlarının yaptığı pislikler yüzünden Maedhros'un Birliğine dahil olmayan bu iki Elf Krallığı, savaşın seyrini nasıl değiştirebilirdi diye kafa yoralım biraz.



Fingolfin ve Maedhros'un önderliğindeki Noldor, Kuzey'de Morgoth'u kendi diyarına hapsetti. Ta ki Ani Alev Savaşı'na kadar....



Fingon, Turgon ve Maedhros'un orduları Morgoth'a meydan okudu. Nargothrond ve Doriath'tan destek yok denecek kadar azdı.

Nirnaeth Arnoediad - Gerçekte Olan Savaş Öncesi Durumlar

Beleriand Savaşları'nın beşincisi olarak da anılan bu muharebe, Noldor'un Morgoth'a karşı son büyük şansıydı. Ani Alev Savaşı (Dagor Bragollach) sonrası büyük yaralar alan elfler, Beren ve Lúthien'in Morgoth'tan Silmaril çalmasıyla yeniden yüreklenmişti. Buna ek olarak Fëanor'un en büyük oğlu olan Maedhros, bir araya gelmezlerse Morgoth'un onları tek tek yok edeceğinin farkındaydı. Noldor Elfleri, aralarındaki husumetleri bir kenara bırakmalı ve birlik oluşturmalıydı.

Fingolfin'in ölümünden sonra Noldor'un Yüce Kralı Fingon olmuştu. Neyse ki Fingon ve Maedhros arasında destansı bir dostluk vardı. İki Elf Lordu güçlerini birleştirerek Maedhros'un Birliği'ni oluşturdular. İkilinin önderliğinde toparlanma sürecine giren Noldor, kısa sürede kaybettiği toprakları geri kazanmaya başladı.

Beleriand'ın batısında, Yüce Kral Fingon'un sancağı altında halihazırda hâlâ büyük bir güç vardı. Etrafı dağlarla çevrili olan Hithlum (Fingon'nu diyarı) Ani Alev Savaşı'nı en az hasarla atlatan bölgelerden biriydi. Beor Hanedanı yok edilmiş olsa da Hurin ve Huor'un önderliğinde Dor-Lomin'in İnsanları savaşa hazırdı. Bu savaşlardan kendini soyutlayan ve kendi halinde olan Brethil İnsanları bile Fingon'un komutasına katıldı. Falas ve Mithrim Elfleri de birliğin batı kanadına güç katıyordu. Nargothrond'tan Gwindor komutasında küçük bir grup birliğe dahil oldu. Çünkü Fëanor'un oğullarından Celegorm ve Curufin'in yaptığı kötülükler dolaylı yoldan ülkenin kralı Finrod Felagund'un ölümüne sebep oldu. Yine bu ikilinin Lúthien'i zorla alıkoyması, Beren ve Lúthien'i öldürmeye çalışmaları ve Silmaril için Thingol'ü tehdit etmeleri Doriath'ı da savaş dışı bıraktı. Bu ülkeden sadece Mablung ve Beleg savaşta yer aldı.

Bu noktada minik bir parantez açmak istiyorum, zira bu iki krallık mantıken askeri olarak Maedhros'un Birliği kadar büyük bir güce sahip olmalı. Melian'ın Kuşağı ve Noldor'un oluşturduğu tampon bölge sayesinde savaşlardan uzak kalmayı başaran Doriath'ın popülasyonu sürekli artıyordu. Nargothrond ise kuzeydeki savaşlardan çok uzakta yer alıyordu. Üstelik Ani Alev Savaşı'ndan sağ çıkan pek çok Noldor Elfi de bu ülkeye sığınmıştı. Hatta bu elfler arasında ileride Güç Yüzükleri'ni dövecek olan Celebrimbor da yer alıyordu. Zaten Nargothrond'un ileride Morgoth'a karşı meydan savaşına kalkışacak cesareti göstermesi bile bunu kanıtlar nitelikte.

Doğudaysa Maedhros gücüne güç katmıştı. Fëanor'un oğulları tekrar bir araya gelmişti ve kaybedilen geçitler, hatta Dorthonion bölgesi bile geri kazanılmıştı. Bu süreçte doğudan iki yeni insan hanedanı da Beleriand topraklarına gelip Fëanor'un oğullarının hizmetine girmişti. Üstelik Cüceler de Kral Azaghal'ın önderliğinde Maedhros'un Birliği'ne katılmıştı.

Saklı Krallık Gondolin'den başta hiçbir ses çıkmasa da savaş vakti gelince Turgon'un 10 bin kişilik ordusu da beklenmedik bir şekilde olaylara dahil olacaktı.

Sayısız Gözyaşı Savaşı ve Sonuçları

Fingon ve Maedhros'un planı belliydi. Maedhros'un liderliğindeki doğu ordusu tüm heybetiyle Angband'a yürüyecek ve Morgoth'a meydan okuyacaktı. Morgoth tüm güçlerini savaş alanına saldığındaysa batıdan Fingon tüm gücüyle savaşa dahil olacaktı. Böylece Elf İttifakı Morgoth'un tüm ordusunu örs ve çekiç taktiğiyle imha edecekti. Plan başarılı olabilirdi ama Morgoth'un casusları iş başındaydı. Ulfang'ın oğulları bu planı çoktan sızdırmıştı ve Maedhros'un yürüyüşünü yavaşlatmak için türlü yalanlar söylüyorlardı.

Savaş henüz daha başlamamışken Turgon'un ordusu da güneyden çıkageldi. Ne dost ne de düşman böyle bir sürprizi beklemiyordu. Gondolin Ordusu, Sirion Geçitleri'ne konuşlandı ve elflerin yüreği umutla doldu.

Morgoth, düşmanın planını bozmak



Azaghal ve Cüceleri sayesinde Maedhros ve kardeşleri geri çekilmeyi başardı.



Maedhros ve kardeşleri Nirnaeth Arnoediad sonrasında yara sarıyorlar. Elfler bir daha asla bu kadar büyük bir gücü bir araya getiremedi.



Nargothrond ve Doriath, pozisyonları itibariyle Kuzey'deki savaşlardan en az etkilenen krallıklardı. Üstelik birini Melian'ın Kuşağı, diğeriniyse gizlilik ve güçlü bir nehir koruyordu.

Nargothrond Ordusu'nu Tumhalad Meydanı'nda tek başına ezilirken görmek yerine Turgon ve Fingon'un yanında görmek bambaşka olurdu.



için ilk hamlesini batı cephesine yaptı. Dağların eteklerinde ve ormanlarda gizlice bekleyen elf ordusunun üzerine büyük bir güç gönderdi. Morgoth'un amacı Fingon'un kuvvetlerini provoke etmek ve onları pozisyonlarından erken çıkarmaktı. Üstelik arkadan sürpriz bir saldırı yeme ihtimali de ortadan kalkacaktı. Orklar yanlarında esirler getirmişti ve bu esirler arasında Nargothrond'tan Gwindor'un kardeşi Gelmir de bulunuyordu. Gözlerinin önünde kardeşinin büyük bir işkenceyle öldürülüşüne tanık olan Gwindor kendine hâkim olamadı ve Nargothrond'tan gelen bölükle birlikte emirlere uymadan taarruza geçti ve böylece Morgoth amacına ulaştı. Fingon'un ordusu da bir anda hücuma kalktı ve kısa sürede önlerindeki ork kuvvetlerini yok ettiler. Morgoth'un planı az kalsın suya düşüyordu, zira batı cephesine gönderdiği ilk ordunun bir hışımda yok edilmesini beklemiyordu. Turgon ise akıllı bir şekilde bu taarruza katılmadı ve pozisyonunu korudu.

Fingon'un Ordusu Angband'ın kapılarına kadar ulaştı ve önlerine geleni biçtiler. Hatta Angband'ın kapılarını da aşmayı başardılar ve Gwindor önderliğinde Angband'ın bekçilerini bile öldürmeyi başardılar. Ancak batı ordusunu korkunç bir sürpriz bekliyordu. Morgoth gizli geçitlerden binlerce orku umulmadık bir şekilde batı ordusunun üzerine saldı. Fingon'un kuvvetleri kayıplar vererek geri çekilmek zorunda kaldı. Gwindor ve yanındaki Elflerse ana ordudan koptular ve ya öldürüldüler ya da esir düştüler.

Fingon da bu hücumda ölebilirdi ancak Turgon'un kuvvetleri savaşa dahil oldu ve ork kuvvetlerini yararak Fingon'un ordusuyla birleşmeyi başardı. Fingon ve Turgon'un birleşmesi Morgoth için büyük bir problemdi fakat doğu cephesinde de onu bekleyen bir Maedhros tehlikesi vardı. Fingon'un gazabını öyle ya da böyle durdurmayı başaran Morgoth, odağını Maedhros'a çevirmişti şimdi. Karanlık Lord, Angband'ın tamamını boşalttı ve geri kalan tüm güçlerini Maedhros'un üzerine saldı. Kurtlar, kurt binicileri, Balroglar ve ejderhalar bu cepheye akın ettiler. Doğu cephesinin kilit anındaysa Ulfang'ın soyu (oğlu Uldor'un önderliğinde) Maedhros'u arkadan vurdu. Üstelik dağlardan da akın akın yeni insan kuvvetleri savaşa dahil oluyor ve Maedhros'un askerlerine saldırıyordu. Bor Hanedanı (ikinci doğulu insan hanedanı) ise Maedhros'a sadık kaldı, fakat bu savaşta lordlarını savunurken son askere kadar öldüler. Elfler ve insanlar ejderhalar önünde dağılırken cüceler onları geride tutmayı başarmıştı. Fakat şimdi sürünen ejderhaların en heybetlisi Glaurung da savaşa dahil olmuştu. Cüce Kralı Azaghal'ı öldürmeyi başarsa da kral da ona büyük bir yara açmıştı. Ağır yaralanan Glaurung çığlıklar içerisinde savaş alanından kaçtı. Maedhros ve kardeşleri belki de sonlarını bu kanlı savaşta bulacaktı ama cücelerin gazabı çok büyüktü. Krallarını çok seviyorlardı ve onun ölümüyle birlikte öyle bir hiddetlendiler ki önlerine kimse çıkamadı. Azaghal'ın bedenini alıp şarkılar ve ağıtlar eşliğinde yürüyerek savaş alanını terk ettiler. Gazapları o kadar büyüktü ki Morgoth'un güçleri onları rahatsız etmeye cesaret edemedi ve bu da Maedhros'un elflerinin de savaştan çekilmesi için bir fırsat yarattı.

Doğu ordusunun tamamen savaş dışı kalmasıyla Morgoth tüm güçlerini Fingon ve Turgon'un üzerine yıktı. Kardeşleri bölmeyi başardı ve Fingon sonunda Balroglar'ın efendisi Gothmog tarafından öldürüldü. Turgon da bu savaşta düşebilirdi ama Dor-Lomin'in ordusu, liderleri Hurin ve Huor'un önderliğinde Sirion Geçitleri önünde canlı bir duvar ördü. Fingon'un güçlerinden geriye kalanlar ve Gondolin Ordusu geri çekildi. Dor-Lomin insanlarından sadece Hurin sağ kaldı ve esir alındı. Turgon ise bir kez daha kapılarını dış dünyaya kapadı.

Morgoth ezici bir zafer kazansa da Turgon'un kurtulması onun için büyük bir problemdi. Fingolfin'in soyu devam ediyordu ve Gondolin'in yeri hakkında hiçbir fikri yoktu. Ancak Beleriand'ın özgür halklarını hezimete uğratmıştı. Düşmanları bir daha asla bu kadar güçlü bir şekilde onun karşısına çıka-



Elflerin Doğu Ordusu yenilince Morgoth'un tüm güçleri Fingon ve Turgon'un üzerine yürüdü. Bu savaşın sonunda Noldor'un Yüce Kralı bir kez daha değişecekti.

mayacaktı. Kuzey ve güneyi birbirine bağlayan tüm geçitleri ele geçirmişti. Gondolin'i de kenara bırakınca Nargothrond ve Doriath dışında ona meydan okuyacak bir güç kalmamıştı.

Nargothrond ve Doriath Savaş'a Katılsaydı Ne Olurdu?

Bu noktaya gelmemiz biraz zaman aldı, biliyorum sevgili Oyungezerler ama sanki olan biteni bir hatırlamak da lazım gibiydi. Neyse efendim, şimdi varsayım vakti. Şurada mutlu bir Orta-dünya varmış. Orada Celegorm ve Curufin türlü türlü pislik yapmamış ve Fëanor'un oğulları Thingol'ü tehdit etmemiş olsun. Hatta bir adım daha öteye gideyim. Fëanor'un oğulları o lanetli yeminden vazgeçmez ama Morgoth'u yenene kadar yeminimizi bir kenara koyuyoruz demiş olsalar... Tabii bu senaryoda da elfler arası bir iç savaş çıkıyor ama Fëanor'un soyu bu duruma yabancı değil zaten.

Ani Alev Savaşı yine kaybedilmiş olsun ama Maedhros'un Birliği eksiksiz olsun. Yıllardır güçlenen ve savaşlardan uzak kalan Nargothrond ve Doriath Orduları Fingon'un yanında yer alsın. Daha yazarken ellerim titredi, tüylerim diken diken oldu. Tabii bu sefer de Thingol'ün asla ve asla başka bir kralın ordusundan emir almayacağı gerçeği var. Buna göre bir plan yaparız ne olacak?

Ufak bir değişiklik daha yapalım. Bu birlikten etkilenen Turgon, kardeşi Fingon'a bir mesaj uçursun ve birliğe katılacağının müjdesini versin. Gondolin kapılarını açsın ve ordu uzun ama gizli bir yürüyüş ardından tıpkı Falas Elfleri gibi batıdan, gizlice Hithlum'a girsin. Sirion Geçitleri'ndeki rolü de bağımsız bir şekilde, birliğin üçüncü lordu olarak Thingol devralsın. Bu noktada plan değişmek zorunda tabii ama Elflerin batı ordusu da hiç olmadığı kadar kuvvetli bir hale geldi neticede.

Maedhros'un Birliği eksiksiz bir şekilde güçlerini bir araya koyduğunda Uldor'un ihanetinin de gerçekleşme ihtimali çok düşük. Belki planları yine sızdırırdı ama karşısında böylesine heybetli bir ordu varken, kendi ihaneti savaşın seyrini değiştiremeyecekken belki de Morgoth'a sırtını dönerdi bu sefer. Adamın kanında çıkarcılık ve ihanet var neticede.

Nargothrond'tan gelecek ordunun başında Orodreth olsa, Gwindor böylesine bir ayarsızlık yapabilir miydi? Yapmaya kalksa bile durdurulamaz mıydı? Hoş, her şeye rağmen böylesine plansız bir taarruz yapsa bile bu sefer Fingon'un ordusu neredeyse iki kat güçlü olacaktı. Bu gücün yarısına karşı bile ter döken Morgoth Efendi, daha fazlasıyla başa çıkabilecek miydi?

Unutmayalım, Tolkien kendisi "Uldor'un ihaneti olmasa, belki de zafer kazanılabilirdi." diyor. Bu ihanetin önüne geçecek, geçemese bile rahatlıkla tolere edecek bir askeri güçten bahsediyoruz. Ya, hatta bir tık daha öteye gideyim ve Denethor'un ölümünden sonra kendilerini Beleriand Savaşları'ndan soyutlayan (bir mevzu hariç) Ossiriand Elfleri de birliğe dahil olsunlar.

Tolkien'ın bu fantastik evreninde Morgoth ve Sauron'un zaferleri her daim dostu dosta kırdırmaktan geçiyor. Araya yalanlar, nifak tohumları ekmek ve ihanetler giriyor. Hatta Gandalf da bu konuya sık sık parmak basar. Özellikle İki Kule'de Saruman hakkında konuşurken altını defalarca çizmişliği vardır.

Gwindor'un kuvvetleri Angband'ın kapılarını nasıl delip geçiyor bilemiyoruz ama meyve vermeyen bir kuşatma yerine cücelerin araç gereçleri de işin içine giriyor. Yani Morgoth'un yüzlerce yıl saklanma şansı yok. Ki zaten bir önceki kuşatmadan da ders çıkarmış olmaları lazım. Yoksa ver elini Ani Alev Savaşı Vol. 2, değil mi?

Hani bu savaşta Morgoth'un varını yoğunu ortaya koyduğunu da biliyoruz. Tolkien "Angband'ı sonuna kadar boşalttı" diyor. Ha, gerçi Morgoth'un da eli armut toplamıyor. İlla ki bir kaçış planı ya da Thangorodrim'in kendini imha etmesi vb. gibi hainlik dolu B ve C planları vardır. Kaldı ki Maedhros'un Birliği Morgoth'u nihai olarak yense bile bu sefer de Thingol'ün elindeki Silmaril başka savaşlara sebep olacak. Belki de cüceler savaştaki payları için Silmariller'den bir tanesini isteyecek. Alternatif hikâyelerin sonu gelmiyor ama "Fëanor'un Yemini" söz konusu oldukça barış dolu bir son göremiyorum.

İnsan aslında daha neler neler hayal ediyor ama işte… Christopher Tolkien tüm hayatını adamasına rağmen bize nihai bir canon evreni sunamıyorken, "Böyle olsaydı kesin şöyle olurdu" diyemiyoruz pek tabii. Umarım bu kadar detaylı bir yazıyla sizleri okurken yormamışımdır. Ben yazarken çok eğlendim.

Thingol ve kalabalık halkını da meydanlarda göremedik. Düşmanımın düşmanı dostumdur diyemedin be Yüce Kral.





- **YÖNETMEN:** Denis Villeneuve
- **YAYINLANDIĞI PLATFORM:** HBO Max
- **OYUNCULAR:** Timothée Chalamet, Rebecca Ferguson, Zendaya, Oscar Isaac, Jason Momoa, Josh Brolin, Javier Bardem
- **IMDB Notu:** 8,2

EREN ERYÜREKLİ

DUNE: PART ONE

Spice Boys efsanesine giriş

"Atreides!", "Atreides!", "Atreides!"

Dev IMAX salonu bu nidayla gümbürder ve üstüne Hans Zimmer'ın abartılı müziği kulak zarlarıma onarılmaz hasarlar verirken gözlük üstüne gözlük artı maskeyle sanki bir vebalı gibi filmi izlerken düşünüyorum; "Acaba bu film sinemada izlenirken göz boyasın diye mi bu kadar her şeyi büyük büyük sunuyor yoksa Dune gerçekten böylesine büyük ve ihtişamlı da ben mi algılayamıyorum?". Baştan söyleyeyim ben filmi büyük oranda sevdim, yoksa normal bir sinema salonu, ev ortamı ve IMAX'de 3 kez izlemezdim. Ama şu da var ki film akarken onca karakter ölürken ve benim katarsis yaşamam gereken anlar birer birer geçerken de öyle pek hislenmedim. Zira galaktik imparatorun emriyle kendi gezegenleri Caladan'dan çöl gezegeni Arrakis'e (veya Dune'a) hükmetmek için gönderilip çeşitli siyasi oyunların içine itilen Atreides Hanedanı'nın öyküsü her ne kadar genç veliaht Paul'ü merkezine alıyormuş gibi görünse de özünde kişinin kadere ve doğasına boyun eğmemek için iradesinin her türlü sınanışı ve yaptığı seçimlerle yine kehanetlerin yoluna giriş öyküsüdür temelde. Bu arkaik öykü yapısı her ne kadar bize muazzam katarsis fırsatları sunsa da film ilk kitabın yarısını anlattığı için o tatmini yaşayamıyoruz kahramanın yolculuğu minvalinde. E hal böyle olunca da üzerimize üzerimize gelen bu dünyayı solumak ve yaşamak kalıyor biz seyircilere. Neyse ki film teknik yönden kusursuza yakın da türlü çeşitli gezegenin kendine has görselliğinde kaybolmak filmin süresinden dolayı giremediği daha derin alt metinlerine odaklanmaktan daha kolay. Zaten yönetmen de bu filmi kitabı okuduğu 13-14 yaşlarında olduğu halinin beğenebileceği şekilde çektiğini söylüyor. Yani ben çocukken Denizler Altında 20.000 Fersah'ı okuduğumda etkilenmiştim ama ancak bugün o okuduğum kısaltılmış versiyonun aslında 15 saatlik sesli kitabıyla eserin aslına vakıf olabiliyorum. Dolayısıyla Dune evrenine giriş için filmi izleyip sevebilirsiniz ama olayın gerisindeki dünyayı tam manasıyla kavramak yine kitaplardan geçiyor. Bu noktada bir eleştirim



filmin kitaptaki olay örgüsüne aşırı sadık kalması ve akışı hızlandırabilecek yeni ekleyebileceği materyalleri eklememesi. Bunun en iyi örneği Yüzüklerin Efendisi filmleriydi ve Peter Jackson'ın ekleyip çıkardığı çoğu şey yerine cuk oturmuş filmi yükseltmişti. Galiba Villeneuve bu noktada Frank Herbert'a güvenmeyi seçti ve çekilip kesildiğini bildiğimiz sahneler yüzünden ilk yarısı hayli iyi ikinci yarısı sallantılı bu film çıktı ortaya. Oyuncuların "kitabına göre" oynadığı kadronun en iyi ismi bence Rebecca Ferguson, hem diyalogları aktarışı hem de Lady Jessica'nın fiziksel olarak da gücünü gösterişi bakımından kendisini çok beğendim, ikinci filmdeki rolünün önemi de düşünülünce rol için ne kadar doğru bir isim olduğunu kanıtlıyor.

Olası Mesih, istemsiz Cihad tetikleyici ve ismi aşırı varlıklı bir fareyi anımsatan sevgili Paul'ümüz Timothée Chalamet'e gelirsek kendisi henüz bir blockbuster filmi taşıyacak kapasitede değil ve tüm filmi o pek sevdiği bağımsız filmlerindeki "kayıp genç adam" modunda oynamış. Hoş, bu durum filmin yararına çünkü Paul de binlerce olasılığı görüp bunlar arasından yol seçmeye çalışan "yaban diyarda yabancı" sendromundan mustarip bir genç adam sonuçta. Lâkin onun çevresine olan soğukluğu seyirciye de tesir ediyor ve örneğin başlangıçta zeki ama sıradan bir Hobbit olduğunu görüp ısındığımız çevresinden zamanla uzaklaşan bir Frodo etkisi yaratamıyor. Onu en yakın Duncan Idaho ile görüyoruz, "Yahu orda baban var anan var onlara da biraz sevgi, ilgi göstersen" diyor insan içinden ve karakterden uzaklaşıyoruz ister istemez. Bu büyük ihtimalle bilinçli bir seçim olsa da ben kitaplarda Paul'ün dönüşümünü çok daha iyi hissetmiştim -ki bunu sağlamak için filmde yeterli süre de var. Yoksa tip olarak, verdiği resim olarak Timothée gayet iyi bir seçim sadece Kanadalı Fransız yönetmenimizin ona biraz "Fransız" kaldığını düşünüyorum bu da Paul'ü gereğinden fazla aristokrat gösteriyor. Yoksa babası Dük Leto çok daha empati kurulabilir bir karakter ve akıbeti beni daha çok heyecanlandırdı izlerken.



İkinci ve üçüncü filmlerde bizi neler bekliyor

"Üçüncü film derken?" diye şüpheci bir kaş kaldırmaya maruz bırakacaksınız beni biliyorum ama yeni onaylanan ikinci filmin ardından gelen Dune Mesihi öyküsünü de çekip Paul'ün öyküsünü noktalamayı istediğini bir süredir dillendiriyordu yönetmen Villeneuve. "Artık evreni kurduk, altyapıyı hazırladık şimdi daha eğlenceli sulara yelken açacağız" diye de ekliyor kendisi. Hani kitaplardan okuduğum kadarıyla Dune evreni pek öyle eğlenceye müsait bir yer değil pek, bir Star Wars'taki gibi sağa sola lazer sıkıp "vurdum oleyy!" nidaları duyamazsınız ortalıkta. Çok spoiler alanına girmeden söyleyebilirim ki ikinci film öyküye çok önemli bir karakterin girişini ve Paul'ün görüleri üstünde daha fazla kontrole sahip olmasını müjdeliyor. E daha fazla kontrol demek İmparator'a ve Harkonnenler'e de kafa tutmak demek. Bu noktada Paul'ü epeyce bir kumpas ve aksiyon bekliyor, Fremenlerin ve Stilgar'ın oynadığı rol büyüyüp öykünün çapı da genişliyor. Dune Mesihi filmi de eğer gelirse Paul'ün yolculuğunu bağlarken az önce bahsini ettiğim karaktere odaklanıyor ve Chani'nin de epey önemli bir rolü olacağını söyleyebilirim. Sürpriz bir geri dönüş de ikinci kitabın heyecan verici unsurları arasında. Oradan sonrasıysa bence dizi olarak uyarlansa daha iyi çünkü mevzular fena karışacak. Bekleyip göreceğiz.

Bir de şu başlarda söylediğim müzik mevzusu var. Bak Hans abi, ikinci Oscar'ı çok istiyor olabilirsin, Dune en sevdiğin kitap da olabilir ama üstat bizimki de kulak yahu. Her olur olmaz sahnede kafamızda borazanlar öttürmek, takada tukada seslerle bizi germek zorunda değilsin. Az bir sessizlik veya arkadan hafif yaylılar eşliğinde akan sade bir ezginin yeteceği yerlerde bile "HAAAAAALLLEEEEEEE-HOOOOOEEEE!!!" diye bağıran ablayla insanı yerinden zıplatmanın hiç manası yok. Nolan filmlerinden bu işleri çok sevdiğini bilsek de Dune'un bazı sessiz anlara ihtiyacı olan yerlerde gereksiz yüksek müzik kullanımından hissiyatın zarar gördüğünü düşünüyorum şahsen.

Dune'u sinemada izlemek muazzam bir keyif evet, ama bu onu iyi bir film yapıyor mu yoksa "Atreides Hanedanı'nın Başına Gelenler ve Paul Atreides'in Yolculuğu" isimli belgesel bölümü kıvamında bir arkası yarın kuşağı mı izledik bunu kafamda netleştiremiyorum pek. İllaki devamını da seyredeceğiz ve iki filmi tek parça olarak ele aldığımızda neye ne kadar yükseldiğimizi görüp ona göre bir son sözümüz olacak. Siz şimdilik Arrakis'in çöllerinde el yordamıyla ilerlemeye devam edin belki bir *Muaddib* çıkar karşınıza ve çölün şarkısını kulağınıza fısıldayarak zamanla mekânın akıl sır ermez girdaplarında yolunuzu bulmanızı sağlar…

EDİTÖRÜN NOTU: Villeneuve bu uyarlamayla son yılların en önemli bilimkurgu yönetmeni unvanını layığıyla taşımaya devam etse de öykünün yarım kalışı ve atlanan detaylar içinizde bir boşluk hissiyle filmi terk etmenize neden oluyor. ★★★☆☆

YÖNETMEN: M. Night Shyamalan **OYUNCULAR:** Gael García Bernal, Vicky Krieps, Rufus Sewell, Alex Wolff **IMDB NOTU:** 5,8

OLD

M. Night Shyamalan bol inişli ve çıkışlı bir yönetmen. Özellikle ardı ardına çektiği *Lady in the Water, Happening, The Last Airbender* ve *After Earth* ile iyice yerin dibine girmişti ki son birkaç filmiyle gene karizmayı toparlamayı başardı. Tüm filmlerini izlemiş biri olarak Old'un da iyi işlerinden biri olduğunu düşünüyorum.

Lakin şöyle bir sıkıntı var ki Shyamalan'ın filmleri genelde büyük sürprizlere gebe olduğu için sürprizleri bozmadan incelemesini yazmak hayli zor oluyor. Old da tam olarak böyle bir film. Bir grup insan tatil için gittikleri otelin saklı koyunda bir araya geliyorlar ve herkesin anormal bir hızda yaşlanmaya başladığını fark ediyorlar. Gerisini anlatmayayım.

Filmin bu hızlı yaşlanma sürecini el alış şekli gerçekten hoşuma gitti. Keza filmin türü gerilim olarak geçse de bu olayın fazlasıyla korkutucu olduğunu düşünüyorum ben. Zaten film gücünü işlediği konunun ilginçliğinden aldığı için film akıyor gidiyor ve kendinizi merakla izlerken buluyorsunuz. En azından ben ve eşim için durum böyle oldu, üstelik gecenin 4'ünde izlememize rağmen. Yoksa öyle inanılmaz oyunculuklar, akla ziyan alt metinler ya da müthiş bir kurgu beklemeyin yani.

Filmin sonundaki sürpriz herkesi memnun etmeyebilir, ayrıca dikkatli izleyiciler birkaç ciddi mantık hatasını kaçırmayacaktır. Fakat izlerken asla sıkılmayacağınız bir yapım olmuş. Bir başyapıt olmasa da kesinlikle Shyamalan'ın iyi işlerinden. Sandcastle isimli bir çizgi roman uyarlaması olduğunu da ekleyeyim unutmadan.

■ EMRE S.



EDİTÖRÜN NOTU: Sıkılmadan izleyeceğinize ben kefilim. ★★★☆☆

YÖNETMEN: Matt Peters
OYUNCULAR: Justin Hartley, Anson Mount, Zach Callison
IMDB NOTU: 6,3

INJUSTICE



Batman'in "Superman kötü tarafa geçse ne halt yeriz?" paranoyasını bilirsiniz. İşte Injustice da bu haklı paranoyayı ele alıyor ve her şeyini kaybeden bir Superman'in nasıl bir tirana dönüştüğünü anlatıyor. Bütün devlet başkanlarının ve nükleer silahların ortadan kalktığı, en ufak bir suçun bile gözünün yaşına bakılmadığı, tek başına iktidar Superman tarafından yönetilen bir dünya düşünün.

Tabi bu yönetim şekli ilk bakışta temiz toplum adına meyvelerini vermeye başlasa da neyin doğru neyin yanlış olduğu hakkındaki hüküm çizgisi kısa sürede bulanıklaşıyor ve kahramanlar kutuplaşmaya başlıyor. Oldum olası kahramanların birbirleriyle kapışmalarını çok severim zaten. Superman'in ilk muhalifi de kolayca tahmin edebildiğiniz üzere Batman oluyor.

Konu oldukça şahane olsa da filmin işleniş konusunda çeşitli sıkıntıları var. Bazı süper kahramanların ölümüyle sonuçlanan olaylar bile bir anda olup bitiveriyor ve kimse de beklediğimiz tepkileri vermiyor. Tamam filmlerden akıcılık bekliyoruz ama acelesi olduğunu bu kadar belli etmesi de hoş olmuyor. Rahatlıkla 2 saate, hatta 2 bölüme bile yayılabilecek bir konunun 75 dakikada geçiştirilmesi üzdü şahsen. Bilmiyorum siz ne düşünürsünüz ama animasyon kalitesi ve seslendirme kadrosu da benim hiç hoşuma gitmedi.

Lakin hakkını vermek lazım konunun ilginçliği filmi kesinlikle götürüyor. Taraflar değişiyor, kimsenin gözüne yaşına bakılmıyor ve Damian gene dünyanın en sevimsiz evladı olmakta ısrar ediyor. Oyundaki senaryodan farklılıklarına takılmazsanız süper kahraman sevdalıları olarak gene de keyif alacağınıza eminim. Bu kadar büyük bir potansiyelin heba edilmesine insan gerçekten üzülüyor o kadar. ■ EMRE S.

EDİTÖRÜN NOTU: CNBC-e olabilecekken Flash TV olmuş ama bu haliyle de gideri var. ★★★☆☆

YARATICI: John Hoffman ve Steve Martin **OYUNCULAR:** Steve Martin, Martin Short, Selena Gomez **YAYINLANDIĞI KANAL:** Disney+/Hulu **IMDB NOTU:** 8,2

ONLY MURDERS IN THE BUILDING



EDİTÖRÜN NOTU: Sırf meraktan başladığım ama başından kalkmakta zorlandığım bir dizi oldu. Akıcılığıyla izleyiciyi hikâyenin içine çekmeyi başarıyor.

★★★★☆

Only Murders in the Building son zamanlarda izleyici karşısına çıkan yapımlar içinde pek de öne çıkmayı başaramayan bir dizi. Elbette bunun sebebi Disney+'ın hala ülkemize gelmemiş oluşu da olabilir. Fakat kesinlikle izlenmeye değer bir hikâye var karşımızda. New York'ün göbeğindeki apartman kompleksi Arconia'da geçen dizide gizemli bir cinayetin çözülmesine şahit oluyoruz. Normalde aynı binada yaşayan ama birbirlerine tamamen yabancı olan üç karakterimizin yolları beklenmedik bir şekilde kesişiyor. Yangın alarmı yüzünden dışarı koşturdukları bir akşamda üçü de aynı podcasti takip ettiklerini fark ediyorlar. Ardından binada birinin öldüğünün ortaya çıkmasıyla işler karışıyor. Steve Martin, Martin Short, Selena Gomez oyunculuk performanslarıyla beklentimi kesinlikle karşıladı. Hikâyenin ilerleyişi ve ufak ufak ortaya çıkan sırlar bu macerayı daha keyifli hale getiriyor. Bölüm sürelerinin 30 dakika olması da bölümlerin su gibi akıp gitmesini sağlıyor. Zaten bir kez başına oturunca, kalkmak pek kolay olmuyor. Eğer cinayet gizemlerini seviyorsanız, *Only Murders in the Building*'e bakmanız şart. Dizinin ikinci sezonunun yolda olduğunun da altını çizeyim. **BİLLUR**

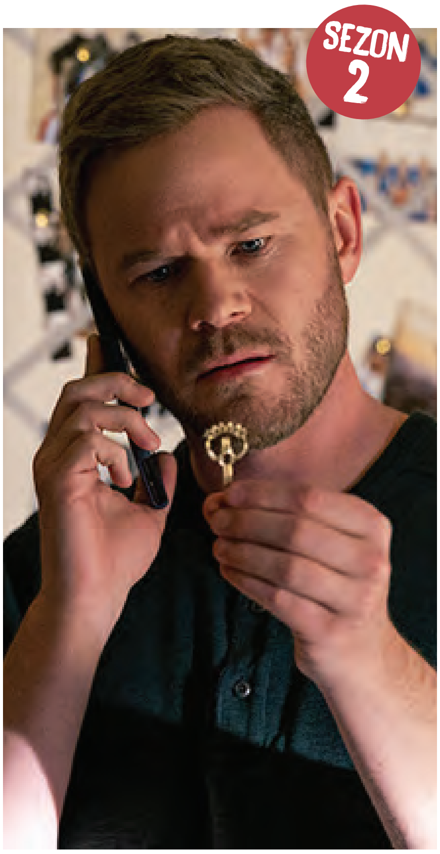
LOCKE & KEY

PLATFORM: Netflix **YARATICILAR:** Meredith Averill, Aron Eli Coleite, Carlton Cuse **OYUNCULAR:** Connor Jessup, Emilia Jones, Jackson Robert Scott, Griffin Gluck, Darby Stanchfield, Aaron Ashmore **IMDB NOTU:** 7.4

Her ne kadar çizgi romanı çok daha sert ve karanlık olsa da kendince eğlenceli bir uyarlamaydı Locke & Key'in ilk sezonu. Babalarının öldürülmesinin ardından Locke ailesine ait ücra bir malikane olan Keyhouse'a taşınan üç kardeşin burada buldukları büyülü anahtarlarla bambaşka bir dünyanın kapısını açmasını izlemiştik ilk kısımda. İkinci sezon da ilkinde düğüm olmuş konuları açmaya ve yeni düğümler atmaya odaklanan bir çırpıda izlenecek bir 10 bölüm daha ekliyor seriye.

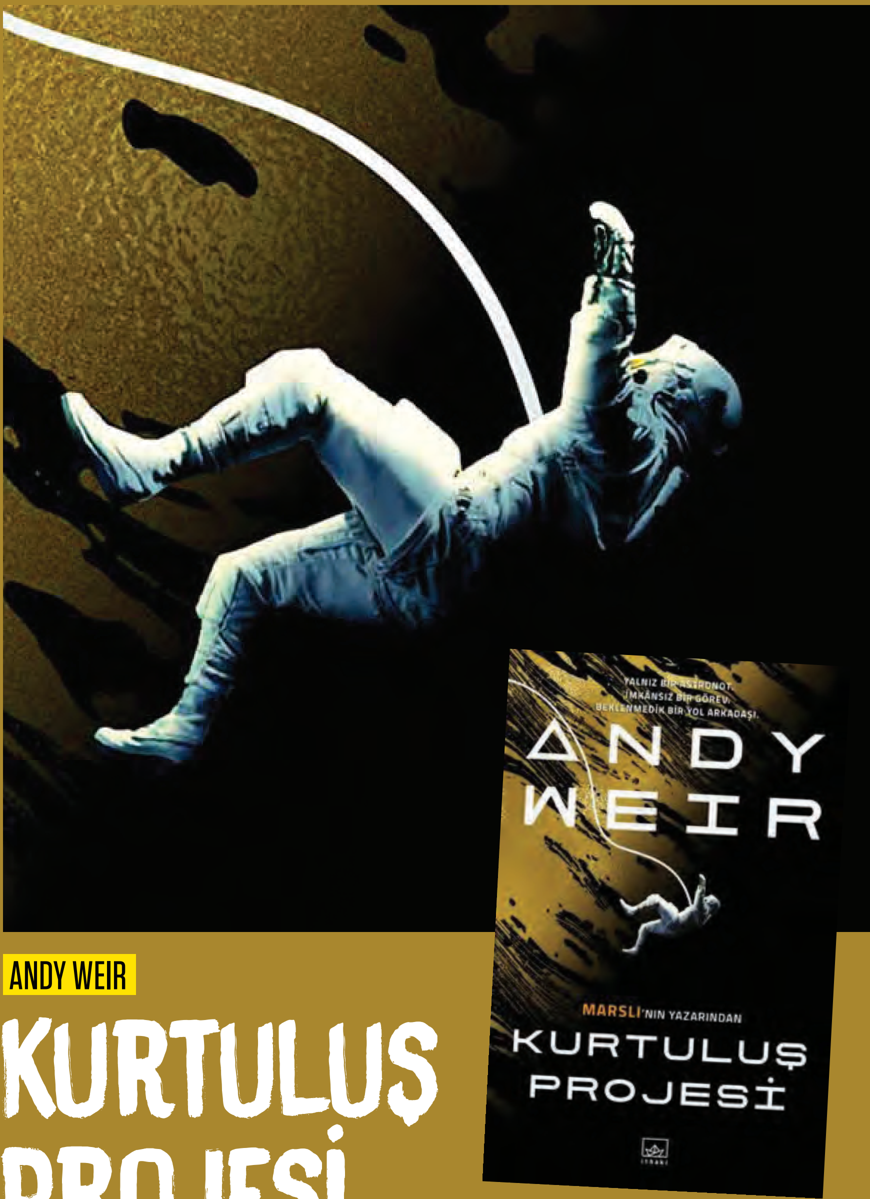
Spoiler vermeden anlatmak zor ancak ilk sezonu izlediyseniz finalin bizim çocukların sandığı kadar güllük gülistanlık olmadığını hatırlarsınız. İkinci sezon da merkezine bu durumun devamını alıyor. Bir yandan da bununla kalmayıp Keyhouse'un ve Locke'ların kökenine inip, anahtarların yaratılışı, yetişkinlerin büyüyü unutması gibi konuları bolca irdeleyen yan hikâyelere dalıyor. Tabii en nihayetinde bütün bu yan ve ana hikâyeler sürükleyici bir şekilde kesişip iç içe geçiyor. Ondan sonra bir de bakmışsınız televizyon karşısında sezonu yiyip bitirmişsiniz bile…





Neyse ki ilk sezonda açtığı çoğu kapıyı kapatmış olsa da yenilerini aralık bırakıp üçüncü sezona göz kırpmayı da ihmal etmiyor Locke & Key. Netflix'in üçüncü sezon onayını çoktan verdiği de düşünülürse önümüzde ilginç potansiyeli olan en az bir sezon daha olacak gibi duruyor. **CAN**

EDİTÖRÜN NOTU: İlk sezondan aldığı ivmeyi güzelce ikinci sezona taşımış. Çığır açmasa da keyifle izlenmelik bir çizgi roman uyarlaması olmaya devam ediyor. ★★★★☆



ANDY WEIR

KURTULUŞ PROJESİ

Marslı'yı okuduğumda aldığım keyfin on katını aldım bu kitaptan. Andy Weir kendini bu konuda kanıtladı artık, elinden çıkan tüm uzay maceraları okunur desem yeridir. Kurtuluş Projesi'ni bu kadar sevmemin sebebi belki de kitabın en can alıcı noktalarından birini tam de benim kafamda kurduğum, hep görmek istediğim şekilde ele almış olması. Ama söyleyemem, büyüsü bozulur.

Güneş enerjisiyle beslenen bir tür tek hücrelinin keşfedilmesiyle bilim dünyası birbirine karışır. Bu "uzaylı" canlı, hiç de öyle sofistike bir uzaylı değildir. Tek hücreli işte, Güneş'ten, yakınına geldiği tüm yıldızlardan enerji çalıyor. Ama bu aynı zamanda Güneş'in enerjisini tükettiği, Dünya'da yaşamın ciddi bir tehlike altında olduğu anlamına gelmektedir. Moralleri yükseltmek için bir intihar görevine ne dersiniz?

Karakterlerini ve dünyasını kuruşuyla, lise fiziğinden ileri gitmeyen ama insanı çok acayip inanılmaz zeki hissettiren açıklamalarıyla Andy Weir bir kere daha yapacağını yapmış. Son zamanlarda okuduğum en eğlenceli roman olabilir Kurtuluş Projesi. ■GÜLHİS

EDİTÖRÜN NOTU: Sadece Rocky'le tanışmak için bile olsa okumalısınız. ★★★★★



KAN VARSA

STEPHEN KING

Stephen King romanları kadar öykü kitaplarıyla da sevenlerini mest eden bir isim ve açıkça söylemek gerekirse bazı kısa öyküleri tam boy romanlarında anlattığı hikâyelerden kat be kat başarılı. Hatta en başarılı King uyarlamaları da genellikle bu öykülerden çıkıyor da neyse, konu o değil şimdi.

Kan Varsa dört öyküden oluşuyor: Bay Harrigan'ın Telefonu, Chuck'ın Hayatı, Kan Varsa ve Sıçan. Bunlardan üçü bağımsız öyküler ama kitaba adını da veren Kan Varsa, yazarın Yabancı isimli romanıyla doğrudan bağlantılı. Yani o romanı okumadıysanız lore'a pek hakim olamamış oluyorsunuz ama yine de bu haliyle bile kitaptaki en iyi hikaye olduğunu söyleyebilirim. Holly Gibney karakterini zaten Bill Hodges üçlemesinden beri çok seviyorum, bu ilk yalnız hikayesi de güzel olmuş.

Bay Harrigan'ın Telefonu bana çok klişe geldi, Sıçan pek etki yaratabilen bir öykü değil, Chuck'ın Hayatı ise özgün ve değişik bir anlatıma sahipti. Kitabın bütününde bir korku havası eksikliği var, sanırım o kısmı da bende biraz hayal kırıklığı yarattı. Kısacası bu kitaba bakınca "Vay be King ne döktürmüş!" diyemiyorum, ama okuması da kesinlikle sıkıcı değil. ■ESER

EDİTÖRÜN NOTU: Bir Kuşku Mevsimi veya Hayaletin Garip Huyları seviyesi beklememek lazım. ★★★☆☆

CRADLE OF FILTH

EDİTÖRÜN NOTU: Son birkaç albümdür eski günlere dönmeye başlayan Cradle of Filth, bu albümle kaliteyi arşa çıkardı. Helal. ★★★★½

EXISTENCE IS FUTILE



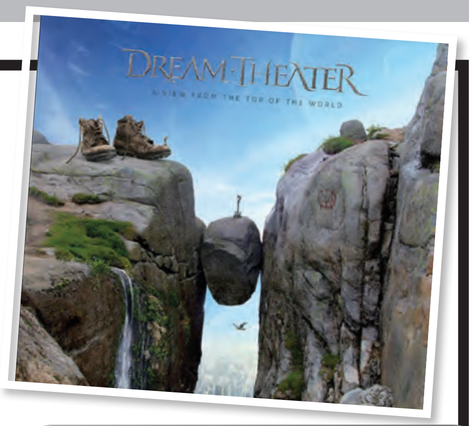
Cradle of Filth ergen işidir diye düşünen arkadaşım. Evet, evet, sen. Yaşım 42 ve hala Cradle of Filth dinlemekten keyif alıyorum ben. Şimdi hiç black metal'i sulandırıyorlar muhabbeti de yapma, sen daha ba kelimesini hecelemeye çalışırken ben Burzum, Darkthrone, Mayhem dinliyordum. O yüzden eğer Cradle of Filth'ın varoluşçuluğu tema aldığı bu yeni albümü çok iyi olmuş, metal seven herkesin bir şans vermesi lazım diyorsam emin ol bildiğim bir şeyler vardır.

Existence is Futile, özellikle de CoF sevenleri 70 dakikalık bir keyif bombardımanına tutuyor tutmasına da gruba veya türe çok yakın olmayanlar bile albümün sunduğu müzikal zenginliği bir şekilde tecrübe etmeliler diye düşünüyorum. Albümün güzel bir sürprizi de daha önce Her Ghost in the Fog, Death Magick For Adepts gibi şarkılara da konuk olan, evimizin Pinhead'i Doug Bradley'in iki ayrı şarkıya yine sesiyle ayrı bir hava kazandırmış olması.

Hadi şimdi siz beni kırmayıp bir Us, Dark, Invincible dinleyin de 4. dakikadan sonra Annabelle Iratni'nin sesiyle tüyleriniz bir diken diken olsun. ■ ESER

DREAM THEATER

A VIEW FROM THE TOP OF THE WORLD



Eğer siz de 20 dakikalık can sıkmayan şarkılar yapabiliyor ve The Astonishing gibi anlamak için beyninizde yeni kılcal damarlar oluşması gereken bir albümden paçayı sıyırabiliyorsanız pekâlâ yeni albümünüze de "Bakıyorum bu âleme arzın tepesinden" gibi iddialı isimler verebilirsiniz.

Dream Theater 90'lardan beri en iyi yaptığı şeyi yapıp yine progressive metalin sınırlarını zorlamaya gayret etmiş ama bana sorarsanız da son 20 yıldır "ilerici metal" yerinde sayıyor derim. Artık ne kadar karmaşık kompozisyonlar yaparsanız yapın, aynı şarkıda bin tane riff de kullansanız, baterist tavandan sallanarak çalsın davulu isterse pek de fark etmiyor gibi. Misal bu albüm cidden akıcı ve hem *The Astonishing* hem de *Distance Over Time*'ın en iyi yönlerini alıp bunları Metropolis Pt2 tarzı agresif bir yaklaşımla sunuyor olsa da grup elindeki enstrümanlarla bir yere kadar gidebiliyor işte. Yoksa *The Alien, Invisible Monster, Awaken the Master* ve finaldeki 20 dakikalık albümle aynı adı taşıyan şaheser hep güzel şarkılar.

Hani adamların uzaya çıkıp başka bir gezegenden yeni enstrümanlar falan bulmaları lazım bu saatten sonra farklı bir şey yapabilmeleri için. O vakte kadar eskileri sevenler grubun bu yeni ve tazelenmiş sounduyla güzel vakit geçireceklerdir. Ha şahsi favori albümüm yine *Six Degrees of Inner Turbulance* kalacaktır yine orası kesin. Bence şimdiden Jeff Bezos'la anlaşıp şu uzay işini ayarlasa iyi eder grup. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Uzun ama yormayan Dream Theater albümlerini özlemişim. Siz de bir durun bakalım Dünyanın tepesinde derim, Elf kulaklarınız bayram edecek. ★★★★

Evde Çalanlar

1. **ZERO TO HERO** – Star-Lord
2. **TIE A CHERRY** – CL
3. **HERE SHE COMES** – Röyksopp, Jamie Irreplessiple
4. **HOLDING OUT FOR A HERO** – Bonnie Tyler
5. **TAKE ON ME** – a-ha

Bir tünelin içindeyiz!

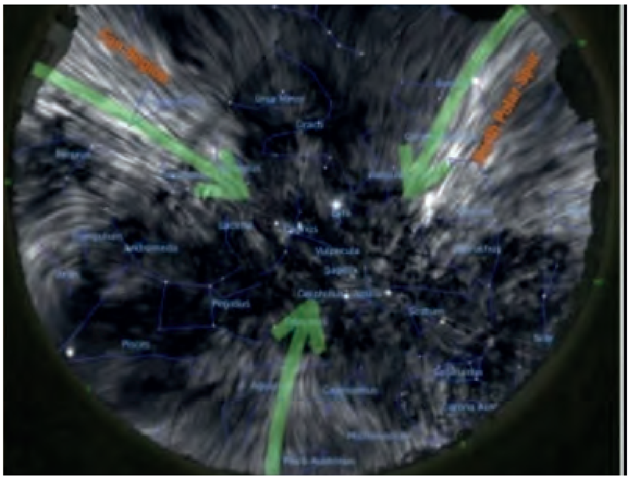
Gidiyoruz gündüz gece...

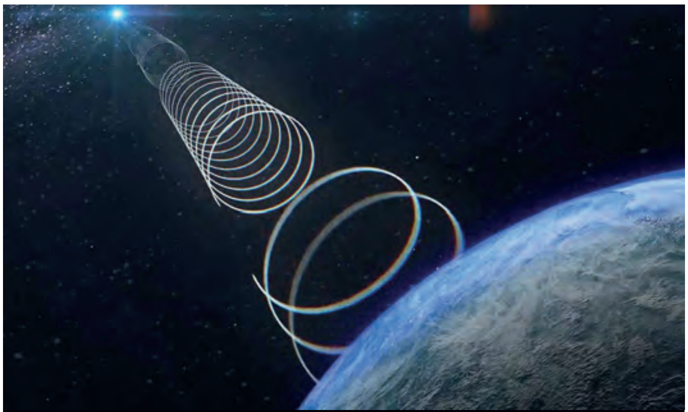
Öyle fiziksel bir tünel değil elbette, manyetik bir tünel. Toronto'daki Dunlop Enstitüsü'nden Jennifer West'in ekibinin bulgularına göre daha önceden ayrı oldukları düşünülen bazı manyetik alanlar aslında birbiriyle bağlantılı olabilir.

Bu manyetik alanlar, Kuzey Kutup Mahmuzu (North Pole Spur) ve Fan Bölgesi (Fan Region). Kuzey Kutup Mahmuzu çokça gözlemlenmiş bir bölge. Manyetik dalgaların çok yoğun olduğu bu bölgenin Samanyolu'na ve Güneş'e en yakın olan yıldızları içeren bir bölge olan Yerel Kabarcık'ın bir parçası olduğu da öne sürülmüştü. Fan Bölgesi ise daha az gözlemlenmiş fakat polarize radyo dalgalarını gösteren gözlem cihazlarında gayet parlak görünen bir bölge.

Bu çalışma uzaydaki manyetik alanların anlaşılmasında büyük rol oynayacak. West, "Manyetik alanlar izole halde bulunmazlar. Diğer manyetik alanlarla etkileşim halindelerdir," diyor, "Bundan sonraki adım, bu tünelin diğer manyetik alanlarla nasıl bir etkileşim içinde olduğunu keşfetmek."
■ **GÜLHİS**







Galaksinin merkezinden gelen ilginç radyo sinyali

Merak etmeyin, uzaylılar değil!

Bu tarz haberler dolaşıma sokulduğunda, genelde insanların aklına ilk dünya dışı akıllı bir uygarlığın bizimle iletişime geçmeye çalıştığı ihtimalleri gelir. Yani evet, bunun albenisini anlayabiliyorum ama bir yandan da evrenle ilgili beni en çok büyüleyen şey kesinlikle muazzam bucaksızlığı. Açıkçası bahsettiğimiz kozmik ölçeği anlamaya çalışınca bile (idrak etmenin olanaksızlığına vurgu), uzaylıymış, başka akıllı yaşammış falan daha tali kalıyor. Hani o kadar büyük bir yerden bahsediyoruz ki zaten uzaylılar yok demek abesle iştigal. Üstelik bırakın evreni, kendi galaksimizle hatta kendi Güneş sistemimizle ilgili bile o kadar az şey biliyoruz ki. Bu haber de bunun kanıtı. Bilim insanları daha önce bildikleri hiçbir radyo sinyal değişkeni şablonuna uymayan radyo dalgaları keşfetmişler. Muhtemelen hiç keşfedilmemiş yeni tür bir gök cismiyle karşı karşıyayız.

Çalışmanın baş yazarı Ziteng Wang'ın yaptığı açıklamalardan araştırmacıların ilk başta söz konusu cismin bir pulsar yıldızı olabileceğini düşündüklerini anlıyoruz ama gelen sinyallerin bu tür yıldızlarla uyuşmaması bu fikirden geri adım atmalarına neden olmuş. Wang'a göre yıldızın en garip özelliği yüksek polarizasyonu. Bu ışık dalgalarının tek bir yönde salınırken yönün de zamanla dairesel şekilde değişmesi demek. Cismin hareketleri bir ilginç: İlk başta görünmezmiş, sonra parlak hale gelmiş. Bir süre sonra tekrar kararan cisim bir anda gene ortaya çıkmış. Dokuz aylık sürede altı radyo sinyali tespitinin yanında, astronomların gözle görülür ışıkta objeyi tekrardan bulma çabaları da sonuçsuz kalmış. Daha hassas MeerKat radyo teleskobu sayesindeyse tekrar tespit edebilmişler bu sıra dışı arkadaşı.

Maalesef cismin bu sıra dışı karakteristikleri dışında elde şimdilik pek bir şey yok. Ama ilk paragrafta da dediğim gibi, kozmik ölçekte daha kendi evimizin bahçesini ve yaşadığımız mahalleyi bile bilmiyoruz. Kim bilir tepemizde daha ne gizemler açıklanmayı bekler halde? ■ **İHSAN**



Venüs'ün okyanusları olmuş muydu cidden?

Bir Venüs iklim evrimi simülasyonu yanıtlıyor...

Ah Venüs, çok güzel gezegen olacakmışsın oğlum. Uzaktan bakılınca Dünya'ya çok benziyor. Benzer boyutlarda ve kütlede, atmosferi var, çoğunlukla taşlık ve hatta su da barındırıyor. Ama gelin görün ki o atmosfer %96,5 karbondioksit içeriyor, gezegenin yaklaşık 475 santigrat derece yüzey sıcaklığı var ve yüzey basıncı da 90 atmosfer. Fakat atmosferde suyun varlığı bilim insanlarını hep, "Bu su belki de bir zamanlar sıvı hale geçebilecek ortamı bulmuştu," diye düşünmeye itiyordu. Ne de olsa Venüs'ün oluşumundan bu zaman geçirdiği evreleri bilmiyorduk. Şimdiye kadar.

Geneva Üniversitesi ve İsviçre'deki NCCRs (National Centres of Competence in Research) merkezinin Dünya'nın sıcak bir lav topu olduğu günden bu zamana kadar geçirdiği değişimleri göz önünde bulundurarak yarattığı gezegen simülasyonları, Venüs'ün hiçbir zaman okyanuslara sahip olacak kadar soğumadığını gösteriyor. Bu da eğer yaşam suya ihtiyaç duyuyorsa, Venüs'te yaşam olması hayalini (ironik bir şekilde) suya düşürüyor. ■ **GÜLHİS**



NATO'dan Yapay Zekâ Hamlesi

"Birlikten güç doğar" mı?

Yapay zekâ hayatımıza dahil olmaya devam ederken ülkelerin de kendi çıkarları doğrultusunda bu alana önem verdikleri açık açık belirtilmese de bilinen bir gerçek. Aynı zamanda ülkeler arası anlaşmalarda bu konuya pek değinilmediği için aklımıza gelen çeşitli bilim kurgu senaryolarının gerçekleşmemesi için herhangi bir bahane de kalmıyor.

Savunma Bakanlarının katıldığı son NATO toplantısında ilk defa yapay zekâ konusunda önemli bir karar alındı. Müttefikler birlikte bir yapay zekâ stratejisi geliştirecek. Uluslararası hukuk dahilinde belirli standartların oluşturulması ve yapay zekâ çalışmalarının hız kazanması ön görülüyor. Bakalım ülkeler "savunma" amaçlı nasıl yapay zekâ geliştirmeleri yapacak? ■ **ARES**



Mumyalama sanılandan 1000 yıl daha eski olabilir!

Asilzade saha muhabirimiz Khuwy, Beşinci Hanedan döneminden bildiriyor.

Mısır Bilimi, tarih, tıp tarihi, antropoloji… Ders kitaplarını yeniden yazdırabilecek seviyede bir buluş olabilir, Khuwy'nin mumyası. Kendisi Eski Mısır'da, Beşinci Hanedan döneminde, yani M.Ö. 25 ila 24'üncü yüzyıllar arasında yaşamış bir asilzade. Eski Krallık döneminden kalma bir mumya. Buraya kadar her şey tamam. Olay şu ki, araştırmacıların ellerindeki verilere göre bu seviyede bir mumyalamanın, özellikle ince ketenin ve bu kalitedeki reçinenin, daha bin yıl boyunca geliştirilmemiş olması gerekiyor.

Şu anda araştırmacıların elinde bulunan deliller, mezarın duvarlarındaki hiyerogliflerden ve mumyanın yanında bulunan diğer kaplardan geliyor. Hepsi de bu mumyalamanın Beşinci Hanedan döneminde yapıldığına işaret ediyor. Fakat Profesör Salima İkram bu bulguları doğrulamak için henüz, özellikle de mumyanın üzerinde, yapılması gereken çok test olduğunu da dile getiriyor. ■ **GÜLHİS**



Amerika'nın Keşif Tarihi

Viking'in hakkı Viking'e!

Amerika kıtasının yağmasını başlatan Kristof Kolomb'a yakın zamanlarda Vikinglerin de Yeni Dünya'yı keşfettiği bilinir. Bu keşfin zamanını destekleyen bir kanıt olmaması ise kimin daha önce ayak bastığına dair karşıt teorilerin oluşmasına yol açmıştır. Groningen Üniversitesi tarafından yönetilen arkeoloji çalışması sayesinde artık kesin bir tarihten bahsedebiliriz.

Norveçli Vikingler tarafından yerleşilen ilk yer olan Newfoundland adasının kuzey bölgesindeki tahta parçaları üzerinde yapılan tarihlendirme tekniği milattan sonra 1021 yılını işaret ediyor. Milattan sonra 992 yılında meydana gelen güneş fırtınasından parçacıkların dünyaya ulaştığı göz önünde bulundurularak Vikinglerin şekil verdikleri tahtalardaki Karbon-14 kalıntıları incelenmiş. Bu da Kolomb'a kapak olsun! ■ **ARES**

İleride AR alanında çığır açma potansiyeli olan ilginç bir sanat projesi:
https://tinyurl.com/ogz169-parted

Pentagon'da Çin istifası

"Torunlarımın yüzüne bakabilmek için"

Çin'in şüphe uyandırıcı teknoloji atılımlarını, uzay programını ve benzer hamlelerini bu sayfalarda sık sık irdeliyoruz. Ki işin içinde olan bir sürü uzman zaten yıllardır belli başlı uyarılar yapıyor bu konuda. Bilhassa demokrasi ve insan hakları karnesi epey zayıf olan bir ülke söz konusu olduğu için pek şaşırtıcı değil bu. Bu ay Pentagon'dan gelen bir istifa haberiyse ileride tarih kitaplarına girme potansiyeli taşıyor (çok mu abarttım?) gibi geliyor bana.

Nicolas Chaillian ile tanışın; kendisi Pentagon'da üst düzey bir siber güvenlik yetkilisi. Eylül'ün 2'sinde Pentagon'un siber güvenlik ve yapay zekâ konularını öncelikli ele almadığını sebep göstererek istifa ediyor. İstifasının ardından Financial Times'a verdiği röportaj ise tüm dünyaya uyarı niteliğinde gibi. Chaillian Amerika özelinde konuşuyor gibi gözükse de -ki bu alanlarda 15-20 yıl içerisinde ABD'nin Çin tarafından sağlam bozguna uğratılacağını savunuyor- Çin'in yapay zekâ, makine öğrenmesi ve siber kapasitesiyle küresel bir tahakküm kuracağını iddia ediyor temelde.

Valla ne Amerika ne de Çin dünyayı domine etsin istemem şahsen ancak bu ikili rekabet kötünün de kötüsü olduğunu düşündüğüm Çin'in tehlikeli yükselişini bir kere daha ortaya koyuyor. ■ **İHSAN**





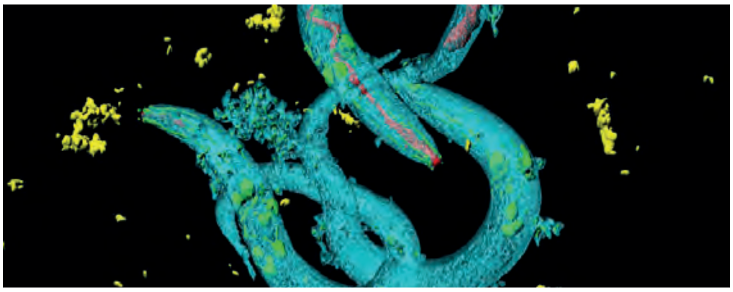
Galli yunusların da aksanı var!

Çünkü orası Galler

Eh, Galli insanların aksanı olur da yunusların olmaz mı?! Bu çok tutarlı bir gerekçe olmadı gerçi, çünkü aksanı olan tek yer Galler değil ama dünyanın başka bir yerinde daha önce böyle bir şeye rastlanmamıştı. Aksanlı yunuslar sadece Galler'de. Ama aksandan kastedilen ne?

Şişe burunlu yunusların gayet akıllı olduğunu ve aralarında konuştuklarını ya da daha doğrusu iletişim kurduklarını biliyoruz. Ve bu yunus türü dünyanın neredeyse her yerinde belirli frekansları kullanarak iletişim kuruyor; Galler'deki Cardigan Bay'dekiler hariç.

BBC'nin Wonders of the Celtic Deep (Kelt Derinliklerinin Gizemleri) adlı programı için 240 tane şişe burunlu yunusu gözlemleyen araştırmacılar, Cardigan Bay'dekilerin diğer yunuslardan daha yüksek bir frekansı kullanarak iletişim kurduklarını gözlemledi. Kısacası, Galli yunusların Gal aksanı var. Acaba neden? Umarım ileride bunu da öğrenebiliriz. ■ **GÜLHİS**



Fedakâr Anneler

Solucan da olsa anne annedir!

Yeryüzündeki bütün canlıların annelerinin yavruları için ne gibi fedakarlıklar yaptığını hem kendi hayatlarımızda hem de izlediğimiz belgesellerde görmek mümkün. DNA dizilimi, zekâ seviyesi ya da vahşiliği ne olursa olsun bir anne her zaman yavrularını kendisinden ön plana koyar, onların sağlığı ve güvenliği için her şeyi yapmaya çalışır. Nematod olarak da bilinen yuvarlak solucan anneleri ise bu konuda çıtayı farklı bir noktaya çekiyor. Larvaların daha hızlı büyümesini sağlayan vücutlarında oluşan sütü larvalarına ulaştırabilmek için aradaki hücreleri yok ediyorlar.

Kendi dokularını eriterek yaşamlarını kısaltan bu canlıların genleri değiştirilerek daha uzun süre hayatta kalması sağlandığı sonucundan yola çıkarak benzer bir çalışmanın insanlar üzerinde başarılı olma hayalini belirtiyor Londra Üniversitesi Akademisi'nden araştırmacı Profesör David Gems. Ortada bir yol varsa, henüz çok başında olduğunu belirterek yine de çalışmaların hızlanacağını hayal etmek istiyorum. Evet, iklim değişiklikleri nedeniyle yok olacak dünyayı izlemek farklı bir deneyim olurdu. ■ **ARES**



Güney Çin'in deniz tabanında köpek büyüklüğünde akrep kalıntıları bulunmuş. Umarım bir gün yaşayanlarını (ya da benzerlerini) bulmazlar, ne diyelim...

Cehennemlik Teknolojiler

Kedi için insan, insan için kedi kafası şapkası (!?)

Pek de teknoloji olmayan ama yine de cehennemlik olan ürünlerde bu ay: Şu gördüğünüz her neyse.

BU NE YA?! Bakın, hayvan (öhöm, kedi) temalı şeyler bulmak için özel bir çaba sarf etmiyorum. Böyle saçma sapan şeyler gelip beni buluyor. Yahu kardeşim, ben bu şapkaların hedef kitlesi gibi mi duruyorum? Ben bizim kedileri koltuktan kaldıramıyor, tezgâhtan indiremiyorum. Şapkayı nasıl takabilirim?

Diyelim sizin kedi bizim kediler gibi değil. Şapka taktırıyor. Ya çok kötü görünüyor!! Lastiğimsi, silikonumsu bir şey; yamuk yumuk. Kedi şapkası deseniz bir saçma, kulakları anten gibi, burun kısmı… Hiç buruna benzemiyor. "İnsan" şapkası derseniz, ya da diyebilirseniz (diliniz varırsa demeye) insandan çok maymuna benziyor. O kulaklar falan…

Ve yani tam olarak nerede kullanılması planlanmış bu şeyin? Cadılar Bayramı partisi falan deseniz, kedi öyle bir yere götürülmez. Kendi evinizde parti yapsanız zaten kedi insan içinde durmaz. Hadi aldınız, Instagram'a iki komik fotoğraf attınız. Böyle bir şeyle sürekli fotoğraf atarsanız insanlar hakkınızda hoş olmayan şeyler düşünmeye başlayabilirler. Nereden tutsanız elinizde kalıyor. Bence hiç tutmayın. ■ **GÜLHİS**



İniobir Giofetü*

*insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen, gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler

Scooter Valiz

Micro markasını biliyorsunuz. "Yoo, bilmiyorum," demeyin, biliyorsunuz işte. Hani şu her yerde scooterları olan marka ya! Biliyorsunuz işte. Sizi bu markanın en inanılmaz süper icadıyla tanıştırmak istiyorum: Micro Luggage 3.0

Hani şu küçük çocuklar üstüne otursun, ebeveynleri de çeksin diye yapılmış valizler var ya, hayvan şekilli falan, işte onlara çok özeniyorum hep. O da iyi bir icat. Çocuklarla yolculuk yapmak yorucu, sıkıntılı… Valizin üstüne oturt hem çocuk oyalansın hem de çek götür. "Yürü evladım, hadi çocuğum" deme sıkıntısından kurtul.

Ama bir yetişkin olarak da bir yerden bir yere çantayla yürümek yorucu. Neden bizim için de daha eğlenceli bir çözüm olmasın?!

[Micro Luggage 3.0 sahneye girer.] İşte buyurun: Scooter valiz!

İster kalabalık alanlarda katlayıp normal valiz gibi gezdirin, ister müsait yerlerde açıp scooter olarak kullanın. Üstelik açıp videolarını falan da izledim, insanlar almış denemiş. Gerçekten işe yarıyor. Ayrıca Micro öyle bilinmeyen bir marka da değil. (Siz bile biliyorsunuz yani.) Kısacası öyle iki günde kırılacak, dandik bir şey de değil.

Tek sıkıntı fiyatı. Micro'nun kendi sitesinde 300$. Yani teknik olarak diğer kaliteli valiz markalarıyla denk ama bizim için… Neyse, bir yere de gitmiyoruz zaten. Güzel icat ama. ■ **GÜLHİS**



HER KABLO EŞİT YARATILMAMIŞTIR

Mobil Oyunlarda Güç Sorunu ve Çözümleri

Mobil oyunlara bir kere sardınız mı karşınıza çıkan en büyük problem güç ve pil sorunları olacaktır. Çünkü oyun oynanabilen diğer cihazlardan farklı olarak cep telefonlarının güç yapıları sürekli oyun oynanacak veya şarja takılı kullanılacak şekilde tasarlanmamıştır. Bu yüzden telefonunuzda sık oyun oynuyorsanız telefon şarja takılıyken neler olduğunu da anlamak, öğrenmek lazım. Burada bizim için iki önemli problem var: Şarj süreleri ve cihaz ısınması.

Bu işin bilimine vakıf olabilmek için şarj cihazları ve kabloları konusunda en önde gelen markalardan Mcdodo'dan yardım istedik ve sağ olsunlar bize farklı testler yapabilmemiz için son teknoloji bir dolu şarj cihazı ve kablo yolladılar. Biz de kutu içinden çıkanları ve yan sanayi şarj ve kablolarımızı da alıp hepsini birden iPhone, iPad Pro ve bu ay incelediğimiz 67Watt'lık şarja sahip Poco X3 GT ile birlikte denedik. Sonucu baştan söyleyeyim, elinize geçen herhangi bir şarj veya kabloyu alıp telefon şarj etmeye çalışmak tek kelime ile boşa kürek çekmek. Çünkü bugünün telefonu güç özellikleri olarak ilk nesil telefonlardan çok dizüstü sistemlere daha yakınlar. Siz nasıl dizüstü sistemi evdeki herhangi bir adaptöre takamıyorsanız cep telefonunuzu da ucu uyan her kabloya takamıyorsunuz artık. Çünkü şarj cihazı ve kablolarının içindeki gelişmiş elektronik sistemler hem neyi neye taktığınızı takip edip PD ve QC gibi hızlı şarj teknolojilerini kullanmanızı sağlıyorlar hem de kablonun içinden geçebilecek güç miktarını ayarlıyor. Bu da sizin kaç Watt şarj yapabildiğinizi belirliyor.

"Ne kadar fark edebilir ki?" diye düşünebilirsiniz. Bizim evden çıkan rastgele kablo ve şarj ile Mcododo'nun en hızlı kablosu arasında tam 100 kata kadar fark var. Kötü ürün sadece şarj sürenizi azaltmıyor, bir yandan oyun oynuyorsanız harcadığınız pili dahi yerine koyamıyor. Üstelik cihazın pil ömrüne verdiği zarar, voltaj riskleri, gereksiz ısınma yüzünden telefonun yavaşlaması vb bir dolu problem geliyor beraberinde. Anlayacağınız herhangi bir şarj ve kablo ile telefon şarj edilen günler bitti.



Elektriksel Hesaplar

Artık şarj cihazlarımızı tanımak, doğru kullanmak ve bunun için de elektrik mühendisliğinin en basit formülünü bilmek zorundayız: Volt x Amper = Watt. Biz sürekli cihazların Watt cinsinden şarj değerlerini konuşuyoruz ama asıl bilememiz gereken kaç Volt ve Amper destekledikleri. Bugün piyasadaki cihazların Voltaj değerleri genelde 5V ila 20V arasında. Amper değerleri de 0.2A ila 5A arasında değişiyor. Yani siz maksimum 0.2A destekleyen bir kabloyu 5V'luk bir şarj cihazına taktığınızda sadece 1 Watt şarj yapabiliyorsunuz. Ama Mcdodo'nun "GaN 100W 3-port Fast Charger" şarj cihazının 20V destekleyen portuna "100W Super Charger" gibi 5A destekli bir kablo taktığınızda şarj hızınız 100 Watt'a kadar çıkıyor.

Elbette piyasada 100 Watt şarj destekli telefon az ve bu yüzden tek portlu şarj cihazlarında sadece telefonunuzun desteğini yakalamanız yeterli. Mesela iPhone'lar şarj konusunda süper geride ve yavaş kaldılar biliyorsunuz ve şarjları 20Watt'ı geçmiyor. O yüzden Mcdodo'nun "PD Travel Charger" gibi GaN veya süper hızlı şarj özelliği olmayan bir cihazı size yetecektir. İhtiyacınız olan sadece şarj cihazı ve kablonun 20 Watt ve PD (Power Delivery) desteklemesi. Ama unutmayın birden fazla cihazı birlikte şarj ediyorsanız bunlar şarj cihazının kapasitesini paylaşacaktır. Mesela az önce bahsettiğim piyasadaki en güçlü şarj cihazı "GaN 100W 3-port Fast Charger"a ben Poco X3 GT ile birlikte iPad ve iPhone'u taktığımda toplam 107 Watt güç çekiyorlar. Yani şarj bu üç cihazı birden besleyebiliyor. Ama siz bu üç cihazı birden 20 Watt'lık bir şarj cihazına taksanız ancak cihaz başı 7 Watt güç alabiliyorsunuz.

Özetlersek şarj kablolarında bakmanız gereken Amper desteği. Bugün için en iyisi 5A ama 3A kablolar da çok çok iyiler. Benim tavsiyem asla 1A ve altı kabloları almamanız. Şarj cihazlarında ise önemli olan aynı anda kaç cihazı şarj ettiğiniz. İki veya daha fazla cihazı eş zamanlı takacaksanız mutlaka GaN tipindeki yüksek Watt'lı cihazlara bakın. Ama bunları almadan önce de mutlaka her bir portunun desteklediği Volt ve Amper değerine bakın. Eğer iPhone veya iPad için alıyorsanız hem şarj hem de kablonun PD desteklediğinden emin olmanız lazım.

Ama en önemlisi üçlü priz kenarındaki portlara, ya da çekmece dibinde unutulmuş şarj cihazına yeni telefonlarınızı takmayın, ne olduğu belirsiz kablolar kullanmayın. Daima telefonun beraberinde gelen kablo ve şarjı, eğer kendiniz alacaksanız da Mcdodo ve benzeri iyi markaların şarj ve kablolarını kullanın. Daima ürünlerin voltaj ve amper değerlerini kontrol edin ve bir kenara not alın ki yarın öbür gün hangi kabloda ne desteği var karışmasın. ■ **Tuğbek**



POCO X3 GT

Taka fiyatına Amiral Gemisi

Bu sene başında dergide Poco X3 NFC'yi, yani bugün incelediğimizin bir önceki versiyonunu incelerken uzun uzun iyi bir oyuncu telefonu nedir, hangi özellikler ön plana çıkar tartışmıştık. O zaman da şunu savunmuştum: "Mobil oyunlar zaten çok optimize oldukları için orta seviye bir işlemciniz varsa işinizi görür. Size asıl gereken pil kapasitesi, şarj hızı, ekran tazelemesi, hızlandırma yazılımları gibi ek özellikler".

Ama bu dediklerim bugün komple değişti. Çünkü aradan daha bir sene geçmeden Poco X3 GT geldi. Ve bu telefonla oyuncuların hayatını kolaylaştıran tüm bu şahane özelliklerin yanında artık üst seviye işlemci de mevcut. Yani X3 NFC'nin tek eksiği üst seviye işlemciydi, X3 GT'de bu da olunca artık bu elimdeki sadece 4.400TL'ye satılan, oyunculara özel yapılmış bir amiral gemisi!

Yanlış duymadınız diğer bütün markalardaki en pahalı telefonlarını getirin; Poco X3 GT hepsini cebinden çıkarmaya hazır. Peki nasıl oluyor bu? Donanımda, teknolojide mucize olmaz. Bir sebebi var bunun. İşin sırrı telefonda kullanılan Mediatek Dimensity 1100 adındaki işlemcide. Mediatek nispeten daha yeni duymaya başladığımız, Qualcomm'a göre daha hesaplı bir işlemci üreticisi. Poco'nun üreticisi yani Xiaomi grubu da onları çok uzun zamandır destekliyordu. Bu uzun süreli ilişki geldi artık hem Mediatek'i dünyanın en çok kullanılan telefon işlemci üreticisi yaptı hem de üst seviye işlemciler görmeye başladık. Ama belli ki bu işlemciler yüksek performansa rağmen halen Qualcomm'a nazaran daha hesaplılar. Yani AMD Ryzen'lerin ilk çıkışını hatırlıyor musunuz? Burada da benzer bir durum var.

İşte Poco X3 GT'de Xiaomi ile Mediatek'in bu sinerjisinin sonucu. Onu çok özel yapan da bu. Bu Mediatek Dimensity dediğim işlemci 6nm teknolojisi ile üretilmiş, sekiz çekirdekli ve Mali-G77 GPU'su olan canavar ve 8GB da belleğe sahip. Ne kadar hızlı diyeceksiniz. Daha bir sene önce çıkan kardeşinden 3 kattan fazla hızlı; bu da Poco X3 GT'yi kendi fiyat sınıfında en hızlı telefon yapıyor.

Oyunları terleten performans

Piyasadaki bütün mobil oyunları hiç terlemeden, 60fps - 100fps oynatabiliyor. *PubG, Call of Duty, League of Legends* gibi denediğim ne kadar oyun varsa oyunun fps sınırında sabit çakılı oynatıyor. Hatta *Genshin Impact*'da bile (ki şu an bir telefonu en çok zorlayabilecek oyun) en üst ayarlarda 45-60 fps gidiyor. Anlayacağınız her oyunu en üst seviyede paşa paşa oynuyorsunuz.

Üstelik bu Mediatek Dimensity 1100'ün tek marifeti performans değil. Oyuncunun hayatını değiştirecek 3 kritik özelliği var: Birincisi 5G destekliyor. Yani bir gün ülkemize de geldiğinde sokakta çok daha az lagla oyun oynayabileceksiniz. İkincisi Wi-Fi 6 destekliyor; iyi, yeni bir modeminiz varsa evde oynarken de daha az lagla oyun oynuyorsunuz. Ama bence en önemli özelliği UFS 3.1 depolama özelliği. Yani bu telefonun içindeki 128 veya 256GB'lık depolama piyasadaki tüm telefonlar içinde en hızlısı. Siz bir oyunun ikonuna tıkladığınızda oyun çok daha hızlı açılıyor; bölümler daha hızlı yükleniyor.

Üstelik iki telefon arasında kıyaslanabilir her şey GT modelinde NFC'ye göre daha da gelişmiş. Mesela çok daha kaliteli kamera koymuşlar ve kamera bloğu da estetik olarak çok daha şık. Ekran halen 120Hz ki bizim için çok önemli bu; üstelik dokunmatik algılaması 240Hz ki bu daha da önemli. Ekranı uygulamaya göre dinamik olarak ekran tazelemesini ayarlayıp pil tasarrufu yapabiliyor. Ekran IPS LCD, yani görüntüde gecikme görmüyorsunuz. Ayrıca 2400x1800 çözünürlük ve DCI-P3 renk derinliği ile harika gözüküyor. Ekranda en dayanıklı cam tipi olan Gorilla Victus cam kullanılmış. Bu fiyata bir telefonda kolay bulamayacağınız bir özellik. Üzerinde oldukça iyi iki hoparlörü var, sesleri hem temiz hem de çok güçlü. Oyun oynarken kulaklık takmak zorunda hissetmiyorsunuz ve Dolby Atmos desteği de eklenmiş.

50 dakikada şarj

Tüm bunların üzerine Poco X3 GT tam 5000MAh pil ve 67 Watt şarj ile geliyor. Yani telefon bu koca pili 40 - 50 dakika arasında tam şarja getiriyor. Bu çok önemli çünkü siz arada bir 10-15 dakika şarj ettiğinizde bir saatten fazla oynayacak şarjınız birikiyor böylece oyun oynuyorsunuz diye telefon sürekli şarjda kalmıyor. Biliyorsunuz şarjdayken hem telefonlar çok ısınır, performansınızı etkiler hem de kablo elinizi rahatsız eder. Bu dertlerden kurtuluyorsunuz. Üstelik telefondaki Liquidcool 2.0 soğutma sistemi çok iyi bir iş çıkarıyor. Telefon ciddi yüklerde bile frekans kaybetmeden uzun süre çalışabiliyor. Şimdi bir sene olmadan geldiğimiz yola bakıyorum. Bu iki telefon arasında o kadar büyük gelişim ve uçurum var ki. Yani yakınabileceğim tek nokta neden X5 veya X7 demediniz de X3 GT dediniz bu telefona.

Sene başında savunduğum şey "Hesaplı oyuncu telefonu olur, dünya paralar verip amiral gemisi telefonlar almaya gerek yok" idi. Şimdi savunduğum şey değişti, "Eğer bu fiyata veriyorlarsa gidin amiral gemisi alın". Çünkü ne para verirseniz verin, bundan daha iyi bir oyuncu telefonu bulamazsınız. ■ **Tuğbek**

TP-LINK ARCHER MR400



Çok da uzak olmayan bir zamanda kablolu internetin tarihe karışacağını, fiber ve ADSL bağlantının yerine 5G veya 6G kullanacağımızı söylesem çok da şaşırmazsınız sanırım. Zaten hali hazırda çoğu evde kablolu internet yok ve 4G hızları da çoğu insana yetecek seviyede. Hatta iş yükleme hızına gelince ülkemizin saçma sapan 5Mbps limiti yüzünden, 4G çok rahat Fiber'i bile dövebiliyor. Ama 5G ile birlikte az sinyal alan noktalarda bile 100Mbps çok rahat alınacak, hızlar Gbps'ları görebilecek.

Bugün önümüzde çözülmesi gereken üç sorun var kablolu interneti iptal edebilmemiz için: Fiyat, ping ve router. Eğer 5G'nin veri maliyeti düşük, altyapısı temiz olursa ne fiyatı ne de ping süreleri sıkıntı çıkarmazlar. Yani Kore'de veya Finlandiya'da süper çalışır bu sistem ama Türkiye'de ne kadar başarılır muallak tabi, çok umutlanmamak lazım. En azından ülkemizde GSM alt yapılarının kabloludan temiz olduğunu biliyoruz.

Ama iş gelen interneti ev içine dağıtmaya gelince imkanlarınız şimdiden hazır. Biz bu yaz tatilde internet sıkıntı olmasın diye ilk defa bir 4G LTE router kullanmaya karar verdik ve Archer'ın MR400 modelini aldık. Bu ADSL router'lara göre çok daha küçük ve pratik ama onların hemen her özelliğine sahip bir cihaz. Bunu kullanınca gördük ki 4G internette sadece eve gelen kablo ve şirketinden kurtulmuyorsunuz, aynı zamanda kurulum ve bakım da çok kolaylaşıyor. Sim kartını takın, modemi açın, Wifi şifrenizi belirleyin, bitti. Başka hiçbir şey yapmanıza gerek yok. Üstelik modemi fişinden çekip gidip ülkenin diğer ucuna taksanız kaldığınız yerden devam ediyor. Tatile, okula, hatta arabaya bile geliyor sizinle, inanılmaz bir kolaylık.

Üstelik Archer MR400 oyuncuların çok ihtiyacı olan kritik teknolojilere sahip. Örneğin QoS ile performans isteyen cihazları önceliklendirebiliyor. Ayrıca Mesh teknolojisi ile geniş evlerde ölü nokta dertlerini çözebiliyor. Eğer iki farklı tür bağlantıyı köprü kurmak isterseniz bir ADSL modemden internet alıp tümünü birleştirebiliyor. Bu özelliği bilhassa kritik, çünkü eş zamanlı 4G ve ADSL bağlantısı kurduğunuzda hem yükleme hızlarınızı 20Mbps'lara çıkarabiliyorsunuz hem de internet kesilmesi diye bir şey kalmıyor hayatınızda. Bu özellikle evden yayın açanlar için çok önemli bir fırsat ve bu işte ciddiyseniz bence olmazsa olmaz.

Kablosuz hayat ve Archer MR400 o kadar pratik ve sorunsuz geldi ki ben tatil sonrası da eve ikinci internet olarak kurdum. Ucuz bir hat takıp az veri kullanan akıllı cihazları buna bağladım. Sonra bir cihaz kendini firmware indirme döngüsüne sokup 20GB indirme yapınca Vodafone'a bir 200TL bağışta bulunmam gerekti. Anlayacağınız kablosuz internet teknoloji olarak burada ve şimdiden çok anlamlı kullanımları var ama dert ülkemizdeki veri fiyat ve hızları. ■ **Tuğbek**

SAMSUNG ODYSSEY G70A LS28AG700NU

Samsung'un Odyssey ailesi bugün oyuncuların hayalini süsleyen en üst seviye monitörler. Bu aileyi QLED görüntü kalitesi, 240Hz yüksek tazeleme ve kavisli yapıları ön plana çıkarırken, 5120x1440 çözünürlüğü ile Odyssey G9 tam bir piksel deryası. Ama ailenin küçüğü G7'nin hem 27" hem de 32" modellerini sadece 1440p çözünürlükte alabiliyordunuz. Şimdi aileye eklenen 28"lik yeni G7 modeli olan G70A ile hem QLED hem de 4K bir araya geliyor.

Odyssey 0G70A'nın görünüşü önceki G7'lere benzese de aralarında çok büyük farkları var. Öncelikle bu kavisi olmayan düz bir model, ayrıca çözünürlük arttığı için tazeleme hızı da 144Hz'e düşmüş, parlaklık seviyesi de HDR 600'den HDR400'e gerilemiş. Yani önceki G7'ye göre her açıdan daha iyi değil, ona alternatif bir ürün. Display Port'un veri hızı sınırlamaları ve panel yapıları sebebiyle 4K'ya geçişte kaçınılmaz bu. Bu yüzden QLED teknolojisi ve görünüşü dışında yeni G7 ile eski G7 tamamen farklı ürünler.

Peki sırf daha fazla çözünürlük için bu kadar özellikten fedakârlık yapılır mı? Tek tek bu özelliklere bakalım. Bence 32:9 ve 21:9 oranlı süper geniş ekranlarda kavis olmazsa olmaz. Ama iş 16:9 ekranlara gelince, hele 28" gibi bir ebatta kavise hiç gerek yok. O yüzden yeni modelde en az özlenecek özellik bu olsa gerek. Tazeleme hızına geldiğimizde Odyssey G70A zaten 4K olmasına rağmen 144Hz tazeleme hızına sahip. Eğer hayatınız FPS'lerle geçiyor ve bu konuda çok iyiyseniz, eski G7 modelinin 240Hz hızı sizin için ciddi avantaj. Ama aksi takdirde yeni G70A zaten çok iyi bir tazeleme hızına sahip. Bence 4K panele geçerken kaybedilen en önemli özellik HDR600 olmuş. Özellikle çok film izleyenler için fark yaratacaktır bu. Ama 2K artı HDR600 mü yoksa 4K artı HDR400 mü derseniz, ben düşünmeden ikincisini seçerim.

Anlayacağınız yeni G70A eski modelin yerine değil, yanına geliyor. Ama bana sorarsanız artık 1440p monitörlerin devri dolmaya başladı. Eğer GTX 3070 gibi iyi bir ekran kartı da alabiliyorsanız, artık 4K olmazsa olmaz hale geliyor. Bu yüzden de G-Sync desteği, 144Hz tazeleme hızı ve QLED teknolojisi ile G70A piyasadaki en iyi 4K monitör alternatiflerinden biri ve Odyssey ailesinin de en popüler monitörü olmaya aday. ■ **Tuğbek**



KINGSTON FURY RENEGADE



Eski köye yeni ağa

Oyuncular için, hele ki benim gibi yaşını almış olanlar için Kingston markası bellek ile birdir. En uzun süredir hiç aksamadan oyuncular için ilk bellek tercihlerindendir. Özellikle HyperX serisi efsaneye dönüşmüştür desek yanlış olmaz. Ama Kingston bu markayı çevre ürünlerine de açıp devasa bir hale getirince, HyperX ismi de bellek işini aştı gitti ve sonunda başka bir gruba satıldı. Kingston şimdi HyperX'den açılan boşluğu yepyeni bir ürün serisi ile dolduruyor. Daha önce alt marka olan Fury markası Kingston'ın yeni efsane adayı olarak konumlanırken, onun üst seviye ailesini de Renegade temsil ediyor. Kingston Fury markası altında ayrıca daha hesaplı Beast ve mobil Impact ürün serilerini de göreceğiz.

Elbette bu kadar büyük bir marka değişimi beraberinde riskler de getiriyor. Kingston da bu risklerin farkında olmalı ki Renegade bugüne dek ürettikleri tüm bellekleri kalite olarak geride bırakıyor. Siyah PCB tasarlanmış belleğin üzerindeki gece karası alüminyum soğutucu, onun üzerindeki balık sırtı desenli metal parça ve onun üzerine kazınmış yeni Fury logosuyla en ince detayı, her kenarının üretim kalitesi şaşırtıcı. Elinize aldığınızda bellek olduğuna çok inanasınız gelmiyor, daha çok pahalı bir katana sapının işlemeleri gibi duruyor. Ne yalan söyleyeyim bu kadar ince bir işçiliği anakarta takıp sonsuza dek görünmezliğe mahkûm ederken içim sızladı.

Ama Renegade'in tek marifeti bu göz alıcı tasarım değil. 2666MHz'den 5333Mhz'e kadar hızlarda edinebildiğiniz bellekler 13 ila 20 CAS Latency ile geliyor. İkili kit opsiyonu ile birlikte alabileceğiniz 8GB, 16Gb ve 32GB'lık modülleri var. Yani siz istediğiniz ebat, hız ve konfigürasyonda bulabiliyorsunuz.

Belleği hangi hızda almalı

Benim test ettiğim modeli 3600Mhz hızında ve CL16-20-20 gecikmeye sahip ikili 32GB kit idi. Günümüzdeki anakartlarla artık 5000Mhz'leri geçen bellek hızlarına ulaşmak mümkün ama bana sorarsanız oyuncular için ideal olan hız 3600Mhz. Daha fazlası sadece belli bir oyuncu profili için faydalı.

Bunu açıklamakta fayda var. Bilirsiniz bir sistem daima en yavaş parçasının hızında çalışır. Bu özellikle işlemci ve ekran kartlarında çok düz bir mantıktır. Mesela gidip Ryzen 7 işlemciye GTX 1050 takılmaz. Ama bellekler için darboğazı oluşturan diğer parçaların hızlı olması değil, hangi oyunu çalıştırdığıdır. Mesela en süper sistemde Cyberpunk oynuyorsanız 2400MHz'den fazlası size fayda sağlamazken çok ucuz bir sisteme taktığınız 4800Mhz'lik bellek sizi uçurabilir. Oyuncular için bellek hızı ihtiyacını belirleyen tamamen saniyede ne kadar kare oranı aldığınızdır. Çünkü her bir kare için bellek bilgilerinin hızla akması gerekir. Bu yüzden 60 FPS oynadığınız oyunda değil, 600 FPS oynadığınız oyunda yüksek hızlı bellek gerekir, işlemci ve ekran kartınız ne olursa olsun.

Eğer daha çok AAA oyun oynuyorsanız ve grafik kalitesiyle fps'yi dengeliyorsanız 3600Mhz işinizi görecektir. Sabah akşam grafik ayarları sıfırlanmış Counter oynuyorsanız da herhâlde Oyungezer okumuyorsunuzdur.

En az geciken bellek

Ama en iyisini alacaksanız da Kingston Fury Renegade'in 5333Mhz modelini öneririm. Çünkü 3600Mhz'den sonraki modellerde CAS Latency'ler çok fazla değişmiyor, 19 ila 20 arasında gidiyor. Biliyorsunuz CL oyun performansında çok etkili olabiliyor ve CL'in ne kadar gerçek veri gecikmesi yarattığı belleğin hızı ile doğru orantılı. Yani gecikmesi 4000Mhz olan modülün gerçek gecikmesi 19/4000=0,00475 iken 5333Mhz'lik model için bu 20/5333=0,00375. Anlayacağınız hız artışı size fayda sağlamasa bile daha üst modelde Cas Latency'yi düşürmüş oluyorsunuz.

Bu ürünün hem RGB'li hem de sade versiyonları var. Ben RGB olmayanı izledim ama resimlerinden gördüğüm kadarıyla RGB model de güzel gözüküyor. Ama RGB tercih ederseniz 4600Mhz'den hızlısı bulunmuyor.

Kısacası Kingston'ın HyperX sonrasında bellek krallığını bırakmaya niyeti olmadığını gösteriyor Renegade. Hem üretim kalitesi hem de performans olarak harika bir ürün. **Tuğbek**

Piksel Günlükleri

UMMADIK TAŞ...

Mystery Dungeon serisini oynadınız mı bilmiyorum. Öldüğünüz zaman zindanda topladığınız tüm para ve eşyaları kaybeder, en baştan başlamanız için direkt zindandan dışarı atılır, hatta Torneko gibi örneklerinde de Level 1'e geri dönersiniz. Öylesi acımasız ve hata kaldırmayan bir seridir yani.

İşte ben de Chocobo's Dungeon'ın PS1'deki ilk oyununu oynuyordum. Oyunu çok zorlanmadan bitirdim fakat asıl zorluğu ve gerçek boss'u oyun bitirdikten sonra açılan ikinci zindanda ortaya çıkıyor. Gerçek boss 60. katta bekliyor ve 40. kattan sonra çıkan düz yaratıklar bile canınıza ot tıkayacak seviyede.

4-5 denemeden (pardon ölüşten) sonra nihayet son boss'a geliyorum. Fakat dayı sağ olsun fiziksel saldırılara karşı aşırı dayanıklı ve beni güle oynaya tokatlayıp evime gönderiyor. Yenmek için tek şansım Summon taşları kullanmak yani. Neyse ki oyunun sonuna lazım olur diye oyun boyunca topladığı güçlü eşyaları asla kullanmayan ve oyun bitince de hepsi de kullanılmamış halde cebinde bekleyen oyunculardan olduğum için biraz Summon taşı stokum var depomda.

Tüm Summon taşlarımı çantama doldurup birinci kattan yolculuğa başlıyorum tekrar. Düşünün, önümde gene geçmem gereken 60 kat var bir kere bile ölürsem 20 saattir





topladığım tüm Summon taşları temelli gidecek yani. Yürek dayanmaz bu strese.

40. kattan sonra büyük kısmı kaçarak olsa da kazasız belasız son boss'a ulaşıyorum tekrar. Summon taşlarımı kullanmaya başlıyorum. Bahamut, Leviathan, Titan gibi tüm güçlü taşlarımı kullanıyorum; böylelikle bayağı bir de hasar veriyorum fakat daha inmiyor dayı. Zaten bir tane yanlış adım hatası yapsam tek tokatta yere yapıştıracak beni. Çaresiz Ifrit, Ramuh, Shiva gibi dandik Summon taşlarını da kullanıyorum artık. Azar azar da olsa canını yakmaya devam ediyorum fakat daha hâlâ ayakta kendisi.

Nihayetinde elimde sadece cücük kadar hasar vuran bir tane Ifrit taşı kalıyor. Geri kalan her şeyi tükettim zaten, çanta bomboş. Kaybedersem defter temelli olarak kapanacak yani. İçimden oyunun zorluğuna küfürler saydırarak son Ifrit taşını da kullanıyorum. Minnacık bir hasar vuruyor gene. Fakat o cücük kadar hasarla boss ölüyor; cücük kadar canı kalmış meğerse…

Sözün özü, 30 yıldır video oyunlarından aldığım en büyük ders vazgeçmemektir arkadaşlar. Sakın vazgeçmeyin, durum ne kadar riskli ya da ümitsiz görünürse





JAPONYA'YA HAPSOLAN FAMİCOM OYUNLARI

SEBEBİ NEYDİ Kİ?

NES / Famicom'un oyun tarihindeki öneminden tekrar bahsetmeye gerek yok diye düşünüyorum, keza sektörü mezarından kaldıran bir sistemden bahsediyoruz. Ne var ki geçenlerde internette araştırma yaparken çok ilginç bir şey fark ettim. Japonya'ya çıkan toplam 1068 adet NES / Famicom oyunun kaç tanesi Batı'ya da gelmiş biliyor musunuz? Sadece 396 tanesi, yarısı bile değil yani.

Peki geriye kalan 672 oyun nerede? O yüzden bu ay benim de hayli ilgimi çeken bu konuya değinmek istiyorum müsaadenizle. En temel nedenleri 4 ana başlık halinde ele alacak olursak:

1) Batılılar bu oyunu sevmez mantığı: Battle City (namı değer 90 Tank), Circus Charlie, Galaxian, Mappy ve TwinBee gibi pek çok popüler oyunun aslında sadece Japonya'ya çıktığını biliyor muydunuz? Ne var ki bu oyunlar zamanında Nintendo Amerika ve Avrupa tarafından "Bizim çocuklar bunları sevmez" mantığıyla Batı'ya getirilmeyen oyunlardı. Neyse ki 90'larda yaygın şekilde Famiclone ve klon kartuşlar kullanan bir millet olarak sadece Japonya'ya çıkan bu oyunları oynayabildik.

2) Anime ve Manga kültürünün henüz yaygın olmaması: Anime ve manga kültürü o yıllarda günümüzde olduğu kadar yaygın değildi. Bu yüzden Captain Tsubasa, Dragon Ball, Samurai Pizza Cats, Doraemon gibi pek çok anime oyunu Batı'da henüz animeleri yayınlanmadığı için çıkartılmadı -ki Famicom'da hayli geniş bir anime oyunu kütüphanesi vardır. Hatta Batı'ya gelmeyi başaran oyunların büyük kısmından da bütün anime referansları çıkartıldı aynı sebeple. İlk Captain Tsubasa oyunu Tecmo Cup Soccer Game, Dragon Ball da Dragon Power diye alakasız bir oyun olarak çıkartıldı yahu!

3) Bazı oyunların sadece Japon kültürüne hitap etmesi: Famicom'da Samuray döneminde geçen pek çok aksiyon, metin-macera ve strateji oyunu var. Üstelik bazıları da Ganbare Goemon ve Getsu Fuma Den gibi gayet ünlü oyunlar. Ne var ki aradaki kültür farkı yüzünden bu oyunların neredeyse hiçbiri Batı'ya getirilmedi. Tabii olaya sadece tarihsel açıdan bakmamak da lazım, keza Japonya'ya özgü Shogi, Go, Sugoroku, Mahjong gibi masaüstü oyunlarının da tonla oyunu var Famicom kütüphanesinde.

4) Bazı oyunların sadece rehberler ile bitirilebilmesi: Gelelim en bomba maddeye. Bazı Famicom oyunları gene yapımcı firma tarafından hazırlanan rehberlerini almadan bitirebilmeniz imkânsız şekilde tasarlanmış. Misal, teleport kapısını açabilmek için öyle saçma sapan yerlere bıçak atmanız ya da kendinizi aşağı atmanız gerekiyor ki 40 yıl düşünseniz aklınıza gelmez. Oyunu bitirmek istiyorsanız rehberini de seve seve almanız gerekiyor yani. Bu resimli oyun rehberleri 80'lerin ortasından beri Japonya'da yaygın bir kültür ve hiç de yadırganmıyor. Fakat bu oyunları Batı'ya getirmek istiyorsanız aynı şekilde rehberlerini de hazırlamanız gerekirdi ki bu da ciddi bir külfet. Game Center CX'in Challenger ya da Hi No Tori bölümlerini izlerseniz ne demek istediğimi çok net anlarsınız.

Konu özet olarak böyle arkadaşlar. Tabii ki halen daha sadece belirli bölgeler ve ülkeler için çıkan oyunlar var fakat aradaki fark girişte bahsettiğim kadar büyük değil. Zira hem dünya hem de oyun kültürü o günlerden bu yana çok değişti zaten. Gene de dördüncü maddede anlattığım çakallığı beklemezdim Japon abilerimden. Biz size de güvenemeyeceksek kime güveneceğiz?

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN

DUNE 2

Westwood gerçek zamanlı strateji severlerin kalbinde ayrı bir yere sahiptir. Özellikle Command & Conquer serisiyle Gerçek Zamanlı Strateji janrına altın çağını yaşatmıştır. Ancak daha da önemlisi Dune 2 ile bu janrın temelini atmıştır.

İsmine bakıp aldanmayın; oyunun Dune hikayesi ile pek bir bağlantısı yok. Oyunda Arrakis'in kontrolü için savaşan üç hanedanlık var. Oyunun başında birisini seçiyorsunuz ve diğer ikisine karşı savaşmaya başlıyorsunuz.

Her hanedanlığın kendisine özgü iki birimi olsa da stratejinizi çok fazla değiştirecek şeyler değil bunlar. Amacınız her zaman üssünüzü kurup düşmanı yok etmek oluyor. En efektif strateji genelde en güçlü tanklardan basabildiğiniz kadar çok basıp düşmana kafa göz dalmak oluyor; StarCraft derinliği beklemeyin yani.

Bu işinizin kolay olacağı anlamına gelmiyor tabii. Sonlara doğru oyun epey zorlaşıyor. Öte yandan yapay zekânın stratejisi hiç değişmiyor. O yüzden her bölüm çözülmesi gereken bir bulmacaya dönüyor. Hangi anda hangi birimi yapmanız gerektiğini öğrendiğinizde bulmacayı çözmüş oluyorsunuz. Tekrar oynanabilirlik açısından can sıkıcı bir durum olsa da ilk defa bitirince epey tatmin oluyorsunuz.

Oyunu oynayınca bu janrın yıllar içinde ne kadar az değiştiğini göreceksiniz. Tabii orijinal versiyonunu yüklemeye kalkarsanız birden fazla birim seçemediğinizi fark edeceksinizdir; birimleri yönlendirmek de ayrı bir işkence. O yüzden Dune Legacy isimli, fanlar tarafından geliştirilmiş versiyonunu indirmenizi tavsiye ederim. Yok ben daha güzel görseller ve C&C'deki gibi ucuz ara sahneler istiyorum diyorsanız da Dune 2000 isimli yeniden yapımına göz atabilirsiniz. Tabii onun da orijinalini değil, GruntMods versiyonunu tavsiye edeceğim. ■ **ANTON**



SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

FRANCK HERBERT'S DUNE

Arkadaşlarla Sega'da bol bol Dune 2 oynadığımız bir dönem elimize bir demo CD'si geçti. İçinde "ilerlemeli" bir Dune oyunu vardı! Demoyu açar açmak aklımız çıkmıştı. O animasyonlar, Paul'un arkadan yaklaşıp düşmanın boynunu kesmesi falan... Abov! Demoda daha fazla ilerleyememiş olsak bile Franck Herhbert's Dune'un dünyadaki en iyi oyun olduğuna emindik.

Yıllarca bu oyunu oynamak istemiş ancak bir türlü bulamamıştım. Shai-hulud korumuş da haberimiz yokmuş meğerse. Dönemi için grafikler ve animasyonlar fena değildi. İsminden de anlayacağınız üzere strateji oyunlarının aksine kitabın hikayesini takip etmeye çalışıyordu. Ve de bununla birlikte oyunun artıları burada bitiyordu.

Eğer kitabı okumamışsanız rezalet ara sahnelerden ve diyaloglardan herhangi bir şeyi anlamanız mümkün değil. Kitabı okumuşsanız bile bazı diyaloglara anlam vermek zor olabiliyor. Çatışma mekanikleri desek düşmanın karşısına geçip ateş tuşuna abanmaktan ibaret. Artık kimin canı daha çoksa o kazanıyor. Siper alma sistemi falan var ama ateş etmek için önce saklandığınız yerden çıkmanız lazım ki o zaman siperin bir olayı kalmıyor. Düşmanın arkasından yaklaşıp bıçaklamadığınız sürece can kaybetmeden öldürmeniz mümkün değil. Ha, bir de bölüm ortasında kayıt diye bir şey yok! Yarım saatlik bölümün sonunda öldünüz mü hoop baştan başlıyorsunuz! Üstelik ara sahneleri geçmenin yolu yok.

Franck Herbert's Dune'un tek iyi tarafı birkaç saatte bitiyor olması. Ve hayır, yazarın adını yanlış yazmadım. Oyunun ana menüsünde böyle yazıyor! ■ **ANTON**





KEÇİ KATİLİ

[WASTELAND 3]

Wasteland'in absürt mizahını bilenler bilir. Post apokaliptik Amerika'da herkes fazla radyasyondan kafayı mı yemiş ne olmuşsa karakter geçmişlerinde ve yetenek açıklamalarında mantık falan hak getire... Açıklamayı okuyup güler geçersiniz, sonra da bakarsınız hangi özelliğinize ne artı veriyormuş. Keş, Ağlak Şair, Patlamanyak gibi karakter arkaplanları olan bir oyundan bahsediyoruz sonuçta.

Hal böyleyken keskin nişancıma en yarayan arkaplan +%5 kritik şansı veren "Keçi Katili"ni seçerken hiç de yadırgamadım. Karakterimizin keçilerle alıp veremediği şeyse annesini gözleri altın renginde parlayan kırmızı, dev bir keçinin öldürmüş olması ve tabii ki kimselerin kendisine inanmaması. Keçilerden alacağı intikamın hırsıyla kendini kritik hasar şansını arttırmaya adayan deli bir Ranger'ım oldu bu vesileyle. Lakin oyun içerisinde kendisi keçi görür görmez oraya buraya deli gibi ateş etmiyor tabii ki. Hatta takımımızda hayvan yoldaş olarak bir keçi gezdirdiğimiz halde gayet soğukkanlı kendisi.

Böyle böyle derken onlarca saat Colorado'da bir oraya bir buraya koşturdum; robotlarla savaştım, köleler azat ettim... Keskin nişancımın anasının katili çok da aklımda kalmadı doğrusunu isterseniz. Derken hiç beklemediğim bir anda arazi aracımızın yolunu bir düşman kesti. Bir de ne görelim: Kırmızı dev bir keçi! Evet, o keçinin ta kendisi! Tabii ki sevgili keskin nişancımın anasının kanını yerde koyacak değildim; bitiricem olm seni keçi!!!



Aa, demek ki böyle böyle gaza gelerek arttırıyormuş kritik şansını... Neyse.

**

Ben dahil kimse keskin nişancıma inanmamıştı bugüne kadar ama haklıymış meğerse! Karşımızdaki gerçekten de dev bir keçiydi. O kadar büyük bir keçiydi ki etrafında yörüngesine kapılmış on küçük keçi daha dönüyordu. Ateş püskürtmeleri de cabası... Yol boyunca palyaçolardan bir araba dayak yediğimiz için keçilerin hakkından gelmemiz kolay olmadı fakat gecenin sonunda gerçekten de bir keçi katiliydim artık.

Artık Ranger karargahındaki yemekhanede her hafta keçi güveç çıkartıyoruz. İntikam soğuk yenen bir yemektir derler ama biz sıcak sıcak gümletiyoruz vallahi keçiyi. Demiştim ben sana göstericem "meeeee"yi diye...

■ BURCU

MEDYA

ÇİZGİ FİLM // FİLM // KİTAP // DERGİ

RUHLAR EVİ



Yaşı bana yakın olanların, Kanal 6 dönemini falan hayal meyal hatırlayanların bu kutu içindeki resmi görür görmez beyinlerinden vurulmuşa döneceklerini, "Laaaan, hakikaten böyle bir şey vardı, neydi bu?!" diyeceklerini tahmin ediyorum. Hani bazen olur ya, çocukluğunuzda sizde acayip yer etmiş yapımlar vardır ama üzerinden yıllar geçince ismini cismini hatırlamaz olursunuz. Ben bu Ruhlar Evi'ni bulmak için nasıl kendimi paraladım, bir bilseniz?

Kukla var, hayalet var, müzik var, Muppet Show'e benziyor. Kısa boylu, bıyıklı bir kötü adam var. Kafamdaki bu anahtar kelimelerin beni götürdüğü isim The Ghost of Faffner Hall'du işte, meğer Türkçesi Ruhlar Evi'ymiş. Bari Hayaletler Köşkü falan deseydiniz; bu çeviriyle diziyi bulmak tabii ki zorlaşır.

Muppet Show'a benziyor çünkü yapımcısı Jim Henson. Tek sezon, 13 bölüm ama bana sanki çok daha fazla bölüm izledik gibi geliyor mesela. O konservatuarı, öldükten sonra köşkte hayalet olarak gezinen Fughetta'yı, oradakileri Faffner Hall'dan sürmeye çalışan kötü adam Farkus'u sanki onlarca bölümde seyrettim gibi hatırlıyorum ama işte bunlar hep insan hafızasının oyunları.

Ama nasıl da hatırlattım size Faffner Hall'u, değil mi? ■ **Eser**

POUL ANDERSON

UZAYA HAÇLI SEFERİ

Toplu taşımayı çok sık kullandığım için kısa kitaplara çok ayrı bir sevgi beslerim. Bir gidiş-geliş yolculuğunda kitabın bitmesinin verdiği haz gerçekten çok özel. Üniversite yıllarımda bu sayede çok fazla kitap okudum. Yine böyle sahaflarda kısa kitaplar ararken Uzaya Haçlı Seferi karşıma çıktı. Daha doğrusu benim ne tarz kitaplar okuduğumu artık öğrenen dükkan sahibi bizzat kendi vermişti, para bile almamıştı. 1300'lerin ortasında Fransa'ya savaşa hazırlanan İngilizlerin kendilerini bir anda uzayda bulmasıyla birlikte ben de zihnen bambaşka diyarlara yolculuğa çıkmıştım. Otobüste okuduktan sonra eve gelip bir daha okumuştum. Kral III. Edward ve askerlerin bu yeni "kule" ile olan ilişkisi, fetih politikaları derken sadece bilimkurgu değil tarih de bolca işin içine girmişti.

Poul Anderson ile de tanışmamı sağlayan Uzaya Haçlı Seferi, Yüzyıl Savaşları dönemine çok özel bir perspektiften bakmanın yanı sıra dönemin İngiliz ordusunun bambaşka topraklardaki hikayesini de muhteşem bir şekilde anlatıyordu. İngilizler Fransa'ya niyetlenip uzayda biten seferin sonunda tarihi kökten sarsacak bir olayla karşı karşıya geliyor.

Günümüzde bunca kitap uyarlaması ve bilimkurgu filmi varken, yüksek prodüksiyonlu bir Uzaya Haçlı Seferi filminin gelmeyişi benim için halen büyük bir hayal kırıklığı. Okuduysanız eminim siz de benimle aynı fikirdesinizdir. ■ **Oğuz**





Disney'in elinden bir daha böyle büyülü bir şey çıkmamış. Evet, buyrun. Söyledim işte. Yetişkin kafayla izleyince insan anlıyor tabii nedenini; Fantasia gerçekten çok deneysel bir filmmiş. Çocukluğumdan ise en net hatırladığım karesi yarı at kızlar. Pastel renkli, minicik yüzlü o at kızları çok net hatırlıyorum. Filmin içinde Mickey Mouse da var ama ben hatırlıyor muyum? Hayır. Müzikleri ve renkleri hatırlıyorum ama.

Taa 40'larda çekilmiş olduğundan çok kaliteli yaş almamış yerleri var Fantasia'nın. Fakat tüm Disney animasyonları külliyatına bakıldığında böyle abstrakt bir işin de bir daha asla çıkmamış olması insanı üzüyor. Neden üzüyor? YouTube'a "Rite of Spring, Fantasia 1940" yazmanızı şiddetle tavsiye ederim. Mini bilgi: Bu bölüme destek olanlar arasında Hubble teleskobuna adını veren Edwin Hubble da var.

Herkesi saracak bir film değil belki Fantasia. Hele de her çocuğun ilgisini çekecek bir film hiç değil. Ama küçükken izlediğimde çok etkilendiğimi hatırlıyorum. Bir de kızları hatırlıyorum işte. ■ **Gülhis**



WITHIN TEMPTATION

THE UNFORGIVING

MTV müzik videolarının silah yok, kan yok kurallarından bunalan Within Temptation müziklerini ve senaryosunu kendilerinin yazacağı bir film yapmak ve müziklerine eşlik edecek görselliği seçmekte tamamen özgür olmak istemişler ancak filmde yaşanabilecek aksaklıkların albümü de geciktirmesini istemedikleri için birkaç kısa film ve çizgi romanda karar kılmışlar. Sonuçta ortaya The Unforgiving albümü Mother Maiden, Sinéad ve Triplets adlı 3 kısa film ve Unforgiving: Penance adlı 6 sayılık bir çizgi roman serisi çıkmış.

Açıkçası kısa filmler ilgimi çekmedi zira kötülere cezasını veren anti kahramanlar fazlasıyla işlenmiş bir konu, çizgi romanını ise bulmak için dedektif olmak gerekiyor ben bir türlü ilk sayıya ulaşamadım. Ama yan ürünleri bir kenara atarsak albümün kendisi hareketli parçaları ve Sharon del Adel'in enfes sesiyle müzik listemin vazgeçilmezlerinden. Shot in the Dark, Faster, Iron, Sinéad bu albümün sonsuz döngüye alınası parçaları. Zaten film falan bunlar hikâye Sharon'cığım, mühim olan ses güzelliği. ■ **Burcu**

Oyungezer

SAYI: 168 - 2021/10

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Aygen Göriş, aygen@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Anton Semchenko, anton@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Billur Yasa, billur@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Erkut Altındağ, erkut@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar:
Burcu Arabacı,Bülent Gürler, Emre Özdemir

setimedia

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

Yönetim Yeri:
Göksu Otağtepe Caddesi, No:65, Anadolu Hisarı
Beykoz / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.




SHIN MEGAMI TENSEI V
ARALIK'TA OYUNGEZER'DE
170


BİR NETFLIX DİZİSİ
ARCANE
LEAGUE OF LEGENDS
NETFLIX | 7 KASIM
©2021 RIOT GAMES, INC.